HD
PC
DOUBLE CAPACITE
1,44 Mo
=
+ 3 000 Ko
COMPRESSES
Avant toute utilisation pousser vers le haut la languette de protection d'écriture
n°6
NOVICE

LE MAGAZINE QUI PESE + DE 3 000 KILO-OCTETS

PC NOVICE

PC NOVICE

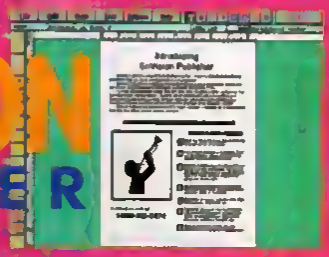
N°6 - octobre 93

INITIATION

- COMPRENDRE : CONFIG.SYS ET AUTOEXEC.BAT
- UNE FONCTION À LA LOUPE : EDIT.COM
- LES RÈGLES DU TRAITEMENT DE TEXTE
- WINDOWS : COMMENT ÉCONOMISER LA MÉMOIRE

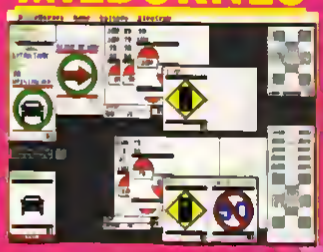
DÉCOUVREZ LA PAO GRÂCE À NOS OUTILS

ENVISION PUBLISHER



VIRGULE 5.0

MILBORNES



RETROUVEZ LES JOIES DU COUP-FOURRÉ !

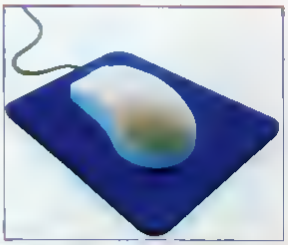
CELLWAR

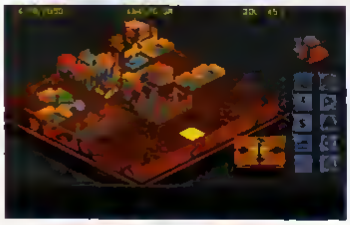
LE JEU DE LA VIE SOUS WINDOWS

ÉCHANGE GRATUIT CONTRE 2 DISQUETTES 720 Ko

ATTENTION: si votre exemplaire ne comporte pas de disquette, demandez-la à votre marchand de journaux.

SOMMAIRE





ACTUALITÉS — p. 3
La micro se divertit

COURRIER — p. 9
SOS! Ecrivez, nous répondons

MULTIMÉDIA — p. 13
Maquette assistée par ordinateur.

WINDOWS — p. 16
Economisez la mémoire.

PÉRIPHÉRIQUES — p. 19
Une souris bien en main !

PRATIQUE — p. 21
Petit guide du décompactage

GRAPHISME — p. 22
Images · complétez votre collection.

TÉLÉMATIQUE — p. 23
Un minitel sous Windows.

BUREAUTIQUE — p. 24
EnVision Publisher . la PAO sous DOS.
Virgule 5.01 : l'écriture revisitée
Les règles du traitement de texte

SYSTÈME — p. 44
CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT
EDIT.COM.

DÉTENTE — p. 52
Utopia ·défendez votre colonie.

JEUX — p. 56
Cellwar . le jeu de la vie
Millbornes : osez le 200 !

LECTURE — p. 61
Multimédia et PAO.

PC Novice est édité par **FC PRESS SARL**
BP 225 - 92300 Levallois-Perret - Tél (1) 47 58 03 26
RC B 388 902 439 - Commission Paritaire n°74464
ISSN en cours
Principaux associés C Famy et N Nobyn
Gérant Dr de la publication C Famy
Dépot légal 3e trimestre 1993
Imprimé par Imprimerie Les Mouthieux

© PC PRESS "Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle par quelques procédés que ce soit des pages publiées dans la présente publication faite sans l'autorisation de l'éditeur est illicite et constitue une contrefaçon" (Loi du 11 Mars 1957 - art 40 et 41 et Code Pénal art 426).

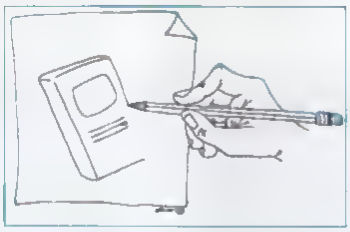
ECHANGE DE DISQUETTE

Vous êtes équipé d'un lecteur 720 Ko Aucun problème! Nous échangeons la disquette de PC Novice n°6 gratuitement contre deux disquettes 720 Ko Adressez votre demande accompagnée de la disquette à PC Novice (service 720 Ko) 57, rue Danton 92300 Levallois-Perret
Pour mieux vous répondre, indiquez la configuration matérielle dont vous disposez ainsi que votre numéro de téléphone

Jeux, sons, vidéo
La micro se divertit

CONCOURS

Un concours de dessin destiné aux enfants de 6 à 13 ans sur le thème "Dessine-moi un ordinateur" (au format A4, dessin à la main ou par ordinateur en couleur ou en N&B) est organisé par l'association Mac'AO et la presse spécialisée dans le cadre du salon MIKROCAZ à Compiègne. Il suffit d'envoyer les dessins chez Mac'AO ou de les déposer au salon de 14 à 15 heures. Un cadeau sera offert à chaque enfant. Tél. : (1) 44 83 14 56.



SOUND NOVICE

Dans la jungle des périphériques multimédia qui sollicitent chaque jour le possesseur d'un compatible PC, l'apparition d'une nouvelle carte sonore est à souligner. La Sound Novice, c'est son nom, offre un nouveau concept. Terminées les configurations hasardeuses au même un expert passe son temps à installer la carte (c'est toujours déprimant de voir son micro ouvert). DP 48H, qui propose la Sound Novice, inaugure un système de carte sonore qui se branche sur le port imprimante du PC, son intégration permettant même l'usage avec un portatif. La norme musicale employée est le soundtrack, les célèbres modules, extrêmement répandu sur les autres standards de micro (Amiga, Atari, Macintosh). Ce système permet à un débutant en musique de commencer à composer des mélodies sur 4 voies sonores, en utilisant de vrais instruments échantillonnés (à la manière des appareils professionnels), voire des voies. L'intégration de la Sound Novice permet à dP 48H de la proposer à moins de 200 F pour tous les possesseurs de la configuration minimale suivante : Processeur 286 et carte VGA.
Pendant sa période de lancement, dP 48H propose la Sound Novice à 140 F pour les lecteurs de PC Novice. Cette bonne affaire n'est disponible qu'à l'adresse suivante : dP 48H - BP B7 - 28501 VERNOUILLET CEDEX.
A noter que la documentation, en français, est particulièrement adaptée aux novices.

PAO PAGEPLUS

A 595 F, voici le programme de PAO prêt à secouer Aldus et Quark. Serif PagePlus à un prix bas est prêt à créer une concurrence angoissante au poids lourds.

PagePlus 2.9 emballage des produits et documentation. Comme tous les éléments marketing de Serif, ils ont été conçus et réalisés avec le logiciel en utilisant la

de la PAO (PageMaker et Xpress) La version 2 0 qui a été lancée à Atlanta au Comdex 93 est déjà citée comme une référence Elle arrive aujourd'hui sur le marché européen en versions française et allemande PagePlus 2 0 suit les traces de la version 1 0 qui apparut en 1991 comme le premier produit de PAO à bas prix pour Windows
Les deux années suivantes de développement ont transféré le logiciel à Windows 3 1 et ajouté de nombreuses nouveautés et options (notamment l'intégration OLE) Depuis les prospectus et les publicités aux brochures et bulletins, PagePlus est idéal pour la publication de documents courts
Il est à noté que tous les documents émis par la société Serif, (mailings, annonces publicitaires, emballages) sont réalisés avec le logiciel C'est un produit innovant combiné à une stratégie radicale de marketing Serif n'applique pas une politique de prix revendeur mais utilise le canal de distribution direct, ce qui lui permet d'offrir un prix relativement bas avec des services comme le soutien technique gratuit 24 heures/24 ou une garantie de 60 jours, satisfait ou remboursé La mise sur le marché de Serif PagePlus 2 0 s'accompagne de trois nouveaux produits au prix de 195 francs utilisables avec le logiciel ou toute autre application Windows
Il s'agit de TypePlus 2 0, qui permet la manipulation de texte, FontPack 1, une collection de plus de 120 polices TrueType et ArtPack 1, une collection d'environ 600 images vectorielles au format WMF Enfin, un BumperPack vendu pour moins de 1 000 francs comprend les quatre produits

VIDÉO SONORE

Voice Over et le complément indispensable à Microsoft Vidéo for Windows, le module multimédia de Windows Il permet d'utiliser votre carte sonore autrement qu'avec les bruitages et musiques de jeux Voice Over vous permet désormais de changer la bande sonore de vos fichiers vidéo AVI Facile à utiliser, vous n'avez pas besoin d'être un professionnel du son et de la vidéo pour obtenir des résultats professionnels Chargez tout simplement un fichier vidéo au format AVI et cliquez sur le bouton d'enregistrement de Voice Over Vous voyez la vidéo se dérouler à l'écran pendant que vous enregistrez votre bande sonore Vous pourrez même, éditer, couper, coller, mixer des fichiers audio au format WAV puis les intégrer à une séquence vidéo AVI Enfin pour 590 F environ, prenez plaisir et devenez un accroc du montage!

LA BROCANTE DU FUTUR

Pour la troisième année consécutive, Mac'AO organise son salon de l'informatique d'occasion, maintenant bien connu des milieux professionnels ainsi que des utilisateurs débutants ou avertis On y trouvera sur place comme les années précédentes, des ordinateurs de toutes marques occasions ou fin de séries, mais aussi tous les périphériques imprimantes, claviers, disques durs, scanners, logiciels et jeux originaux (pas de copies) consoles de jeux vidéo Cette année MIKROCAZ fait un pas en avant dans le futur en proposant aux particuliers et détaillants d'exposer du matériel pour le multimédia (mélange de textes, images, vidéo, son), c'est-à-dire camescopes, synthétiseurs, CD audio, Rom, Photo Avec l'ouverture à ces nouveaux matériels de communication Mikrocaz deviendra la 1ère et unique brocante du futur de France! Sur place, des animations auront lieu Les visiteurs pourront faire fonctionner le matériel qu'ils désirent acheter, assister à des démonstrations de différents logiciels et des nouveaux CD langues, voyages

IMPRIMANTE

La guerre des imprimantes laser à moins de 5 000 francs fait rage Il n'est plus une impri-

MAO BIS

La salle d'exposition des voitures de Backroad Racers. Faites chauffer les moteurs.

Apres le lancement du premier jeu video multimédia associant les dernières innovations techniques oux ploisirs du moquettisme (Motor Stor testé dans ce numéro), la société Revell vient d'onnoncer son deuxième jeu basé sur le même principe
Il s'agit de Backroad Racers
C'est un jeu de simulation de voitures tout-terrain et de courses de dragsters
Six personnages en chair et en os évoluent dons des vidéos et des onimations expliquent les techniques de montage Le jeu o corrigé les petits maine de la premiere version Les ralentis sont instantanés, une caméra équipe l'helicoptère, une séquence vidéo onime 20 minutes, les scènes d'accidents sont étonnantes
Le logiciel livré sur CD-Rom coûte 499 Francs et fournit toujours une moquette en prime!

monte 300 DPI qui ne soit livree avec un systeme de lissage de polices (pour éviter l'effet d'escalier) maison On voit donc apparaître des RET, ART, HRC et outres termes tout aussi barbares pour nous permettre d'avoir une qualité d'impression proche du 600 DPI
Mais on oublie souvent d'indiquer que pour obtenir un bon résultot, il fout utiliser du papier speciol, une encre "speciale tine" et que le coût de ces consommables est relativement eleve Alors, si vous envisagez d'ocquérir une imprimante laser, comparez les prix, vérifiez le type de toner à employer, le coût de la maintenance

CITIZEN AU LASER

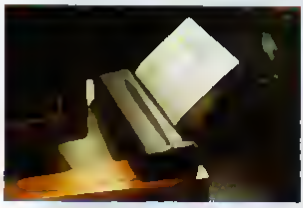
Citizen est un constructeur d'imprimontes beaucoup plus connu pour ses imprimantes matricielles que ses imprimantes à jet d'encre ou laser C'est normal, il vient tout juste d'apparaître sur ce marché Il propose une gamme d'imprimante à un prix un peu plus élevé que ses concurrents mois dotée d'ameliorations techniques récentes Ainsi, voici lo ProLoser 6000, une loser 300 DPI offrant une rapidité

Flight Simulator 5 0 version française vient de sortir Deux nouveaux paysages sont également présentés Cette nouvelle version laisse une large place au realisme geographique En effet, Microsoft Flight Simulator 5 0 propose un environnement de vol d'une qualité très élevee richesse du graphisme bruits d'avion et les appels de la tour de contrôle perçus dans le cockpit De nombreuses options de vol ont été ajoutees comme la possibilite de voyager dans le monde entier, avec modification des scènes et de la lumiere du jour a mesure que les utilisateurs traversent les continents et les oceans Un nouveau systeme de latitude et longitude facile la localisation de l'appareil durant le vol Une fonction d'atterrissage automatique aide les débutants a se poser convenablement (sans s'écraser) tout en observant les bases de l'atterrissage Les effets sonores sont tres réalistes et les paysages se détaillent plus précisément lorsque l'avion approche d'aires specifiques Enfin, une option permet de controler la meteorologie! Les nouveaux paysages maintenant disponibles sont Paris et New York Voici enfin la chance de voler autour de la Tour Eiffel ou passer sous l'Arc de Triomphe
Le prix de ces paysages est de 390 francs et Flight Simulator 5.0 est propose à 490 francs

Actualités

La Projet II, une imprimante à jet d'encre capable de rivaliser avec ses concur-

d'impression de 6 pages par minute et une résolution proche de 600 DPI grâce à la technologie Fine Art. La cartouche d'encre/tambour a une durée de vie double à celle des autres cartouches du marché avec 6000 pages. Néanmoins, son prix est assez important: 6 750 F! La ProJet II est aussi un nouveau produit. Cette imprimante à jet d'encre offre la qualité laser pour le prix d'une matricielle. Sa résolution est de 300 DPI et permet l'impression de graphismes et tableaux d'une grande qualité. Une innovation, la cartouche d'encre est distincte de la tête d'impression, ce qui permet de la remplacer environ 12 fois sans avoir à changer la tête. Actuellement vendu 2 099 F en version N&B, elle sera suivie d'une version couleurs début 1994. Il présente également la Notebook Printer II, un bijou de miniaturisation. Cette imprimante portable (1,02 Kg) peut aussi bien être utilisée au bureau. Grande comme une cartouche de



Aussi grande que légère, voici la Citizen Notebook

cigarette, elle imprime sur tous supports et en couleur! Elle utilise le procédé du transfert thermique. Son prix est de 2 990 F environ.

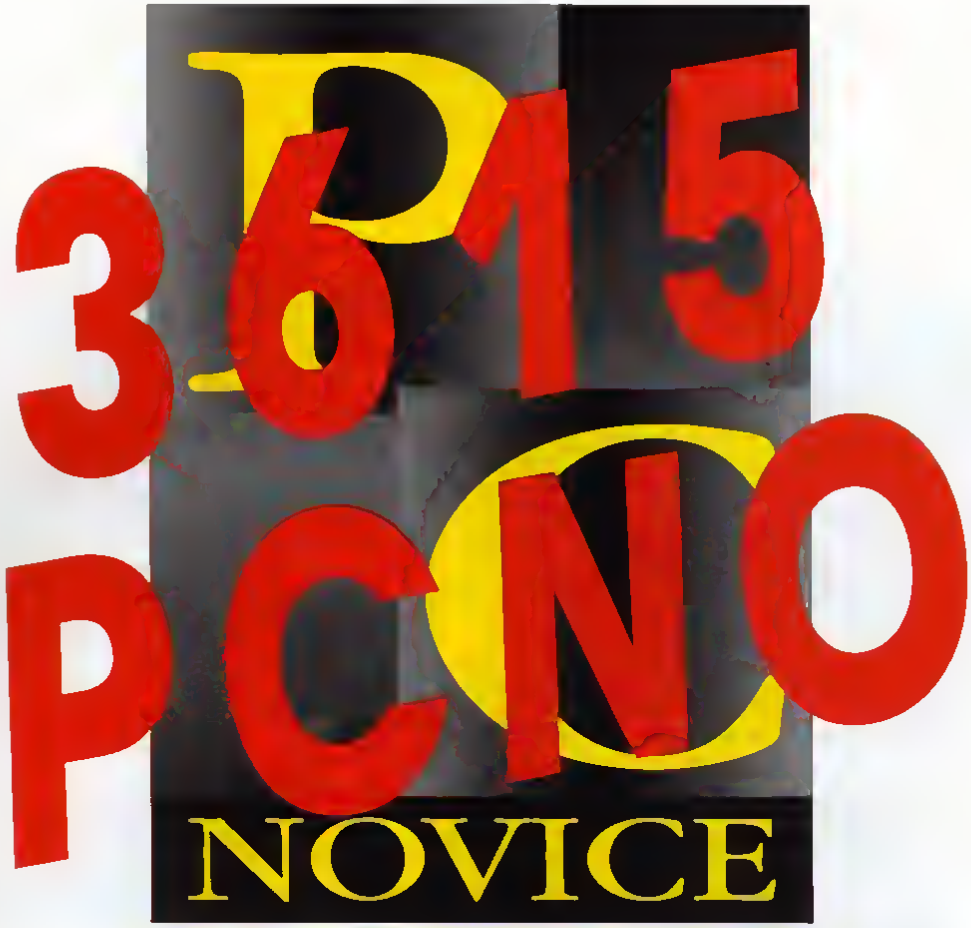
FILM INTERACTIF

Activision innove en proposant le premier film interactif sur micro-ordinateur. Ce produit de nouvelle génération disponible sur CD-ROM ou disquette est un jeu d'aventure totalement multimédia! Return to Zork est entièrement graphique et fait suite à la saga de Zork, la plus populaire série de jeu d'aventure micro. Cette nouveauté sera disponible début novembre. Nous ne manquerons par d'y revenir. Patience!

La Rédaction

HIGH TECH ET LOISIRS

Deux années ont suffi à SuperGames pour devenir le salon référence en matière de jeux vidéo. Cette réussite est le résultat d'une volonté de présenter, en un même lieu, à une période de choix pour le grand public, toutes les nouveautés du marché. Mais deux années ont également suffi pour que de nouvelles technologies, au départ réservées à l'usage professionnel ou à une minorité d'amateurs, deviennent accessibles au plus grand nombre.
Ainsi, CD ROM, CD-I, Photos CD, logiciels, micro-radinateurs, stations multimédia, représentent les outils de la High Tech de loisirs d'aujourd'hui. En apportant performance, convivialité, compatibilité et interactivité, le multimédia se présente comme le nouveau champ de découverte et d'équipement des foyers de l'an 2000. C'est pourquoi, en novembre, vous découvrirez la vitrine de toutes ces nouvelles technologies appliquées aux loisirs en rencontrant les constructeurs, éditeurs et distributeurs qui exposeront les produits les plus représentatifs du moment. Ainsi, au travers d'un véritable village de la simulation de 300 m2, le visiteur aura l'occasion de découvrir les techniques de vol grâce à des reconstitutions de différents cockpits, un simulateur de salle de contrôle, type Nasa. D'autres animations telles que un plateau de télévision câblée, un atelier multimédia, l'espace éducatif, l'atelier de création musicale et les univers virtuels feront parties de la visite. A ne surtout pas rater!!!



DIALOGUEZ
PROGRESSEZ
TÉLÉCHARGEZ

Actualités

AGENDA

*** Compiègne 30 octobre 93**
Le 3e salon de l'informatique d'occasion et le 1er Toumédias se déroulera de 10 à 17 heures à la salle Saint Nicolas au coeur de Compiègne. L'entrée sera de 10 F et gratuite pour les enfants de -12 ans.

*** Paris La Defense 5-7 novembre 93**
C'est au CNIT que se déroulera la 4ème édition d'Expotronic, le salon de l'électronique de loisirs. Il offrira une exposition classique (acteurs du marché, composants...), une exposition institutionnelle destinée aux professionnels de l'éducation et aux jeunes et enfin une exposition conseil/travaux pratiques. La mission d'Expotronic 93 est de faire goûter le monde caché de l'électronique et de la technologie aux jeunes et aux parents.

*** Londres 11-14 novembre 93**
Si vous avez l'occasion de prendre quelques jours de repos, pourquoi ne pas vous rendre chez nos voisins britanniques, sachant qu'au Grand Hall Olympia, le Second Entertainment Show, spécialisé dans les jeux vidéo, ouvrira ses portes pour présenter les derniers développements d'un centaine d'éditeurs et notamment des grands de la console.

*** Paris 24-28 novembre 93**
La parc des expositions de la Porte de Versailles sera le rendez-vous d'un grand nombre de visiteurs novices et chevronnés. Le groupe Ventillard organisant par l'intermédiaire de la société Showay, le 3ème SuperGames. La seconde édition qui fut un succès s'était tenue au CNIT, lieu d'exposition beaucoup trop exigue pour contenir 50 000 personnes.

Retrouvez toute l'équipe de PC Novice du 24 au 28 novembre au 3e SuperGames, au Parc des Expositions, Porte de Versailles à Paris.

Pour dialoguer avec la Rédaction, adressez vos courriers (precisez service courrier) en exposant le plus précisément le problème que vous rencontrez. N'oubliez pas d'indiquer la configuration exacte de votre matériel (type de carte graphique, carte son...), ainsi que votre numéro de telephone pour une réponse plus rapide.

SOS Questions/Réponses
Ecrivez, nous répondrons

Vous rencontrez un problème d'utilisation de votre ordinateur. Il refuse vos ordres. Faites-nous part de vos griefs à son encontre. Nous vous apporterons des réponses et des solutions.

WINDOWS

Un certain nombre de lecteurs se plaignent de problèmes rencontrés avec la mise en oeuvre des disquettes en environnement Windows 3.0.
Des millions d'utilisateurs de par le monde ont rencontré des difficultés analogues, sans parler de la forte instabilité du produit (en clair sa tendance au "plantage"). C'est pourquoi Microsoft a corrigé le tir en lançant Windows 3.1 il y a presque deux ans déjà. Tous les logiciels qui sortent aujourd'hui tirent pleinement partie des améliorations apportées par Windows 3.1, et sont par là même difficiles à utiliser en environnement Windows 3.0. C'est pourquoi le meilleur conseil que nous puissions vous donner est de suivre à votre tour cette évolution. En ce qui concerne plus spécialement PC SPEAKER, il est tout simplement impossible de l'utiliser sous Windows 3.0 car la gestion des périphériques n'a été introduite que par Windows 3.1.

Problème avec Jill of the Jungle (numéro 2): j'utilise un 386 et Windows 3.1 et je n'arrive pas à lancer le jeu.
Le démarrage se fait à partir du DOS, car le jeu n'est pas conçu pour démarrer pas à partir de Windows, ni par lancement du fichier JILL1.EXE, ni depuis la fenêtre MS-DOS. Vérifiez également que votre écran correspond à un de ceux supportés par le jeu. CGA, EGA ou VGA. Si vous utilisez Windows, il est peu probable que ce soit un CGA, en revanche il est possible que ce soit un Hercules, et dans ce cas le jeu ne fonctionnerait pas.
La dernière possibilité est que votre disquette soit défectueuse: si tout ce qui précède a échoué, n'hésitez pas à nous la retourner pour échange.

Pour utiliser les jeux sous Windows, faut-il avoir Windows?
La réponse est oui: tout programme dit "sous Windows" nécessite Windows pour fonctionner. Certains programmes exigent même la dernière version 3.1.

Peut-on utiliser des jeux qui nécessitent de la mémoire EMS quand on a Windows?
Il y a effectivement une certaine incompatibilité: en supposant que votre système est à base de 80386 minimum, Windows demande que la mémoire étendue (au-delà de 1024Ko) soit gérée en mode XMS, se traduisant dans le fichier CONFIG.SYS par une ligne de la forme:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
En revanche, de nombreux jeux demandent,

Courrier

pour rester compatibles avec les systèmes à base de 80286 et antérieurs, que cette mémoire soit gérée en mode EMS, ce qui se traduit dans le même fichier CONFIG SYS par une ligne de la forme DEVICE=C \DOS\EMM386 E XE RAM.

Vous avez alors plusieurs solutions (voir à ce sujet l'article du numéro 5 sur la gestion de la mémoire haute)

- à chaque changement d'utilisation vous modifiez le fichier CONFIG SYS et vous rebootez
- vous essayez de remplacer le paramètre NOEMS ou RAM par AUTO, qui permet l'affectation de mémoire EMS à la demande, et sa récupération dès libération. D'expérience, les résultats peuvent être assez médiocres.
- vous conservez NOEMS et vous préparez une disquette de boot avec la configuration correspondant à RAM. Attention de bien mettre sur la disquette tous les fichiers appelés par CONFIG SYS et AUTOEXEC BAT
- la plus élégante enfin: vous utilisez les nouvelles possibilités apportées par DOS 6 pour paramétrer les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC BAT. Consultez le manuel du DOS 6, en attendant l'article que nous ne manquerons pas de publier sur le sujet.

ECONOMISEZ... VOS EFFORTS

Peine perdue. Il n'y a pas de moyen d'utiliser SCREEN PEACE, l'économiseur d'écran de PC Novice N°5. Le programme n'est pas en cause. Il se charge bien, mais un fichier SPX (Aquarium) a été altéré. Toutes nos excuses. Mais le mal est réparé et nous fournissons sur la disquette du mois, le fichier erroné. Il suffit de le décompacter et de l'ajouter aux fichiers contenus dans le répertoire SAVER en tapant la commande suivante **A:SAVER C:**

LOGICIEL

Problème avec EMULATEUR 2: La configuration comprend une carte VGA et le logiciel envoie un message "mode VGA svp..."

A priori, deux explications sont possibles, toutes deux dues au fait que la carte VGA est d'un modèle ancien.

- il faut savoir que le mode VGA a été introduit par IBM, et que les premières cartes dites "compatibles" ne l'étaient pas autant que cela. Ce manque de compatibilité "avancée" peut gêner certains logiciels qui utilisent l'ensemble des fonctionnalités du mode VGA.
- la carte ne comporte pas assez de mémoire. Les premières cartes VGA comprenaient seulement 64 Ko de DRAM, contre un minimum de 256 Ko et plus souvent 1 Mo aujourd'hui. Il est possible que EMULATEUR 2 suppose à priori que la carte comprend 256 Ko, et refuse de l'identifier comme une VGA.

Dans tous les cas, un test s'impose: empruntez une carte VGA en provenance d'un système sur lequel vous pouvez vérifier que EMULATEUR 2 fonctionne, et essayez-la sur votre machine. Essayez également votre propre carte sur ce même système. Vous saurez ainsi si c'est votre carte, le reste de votre système, ou peut-être votre disquette qui pose problème.

Je travaille avec DOS 6, Windows 3.1, Works pour Windows 2. Je voudrais protéger l'accès à Windows et à Works par mot de passe. Je voudrais également protéger les formules de calcul dans le tableur de Works par mot de passe.

L'accès à Windows est un lancement de programme ordinaire, et MS-DOS ne possède aucun mécanisme de protection d'accès. Windows lui non plus ne possède aucun mécanisme de protection d'accès. Impossible donc d'interdire le lancement de Windows, et impossible une fois Windows lancé d'interdire le démarrage de Works.

Enfin, à notre connaissance, Works pour Windows permet bien la protection des formules du tableur, mais sans mot de passe. Il vous faut utiliser son grand frère Excel, ou tout autre tableur "professionnel" pour Windows, pour bénéficier d'une telle protection.

MATERIEL

J'utilise un PC 386-SX-20 Mhz avec 4 Mo de RAM. A part la vitesse, quels sont les inconvénients par rapport aux 25 Mhz et 33Mhz? pour une utilisation non professionnelle, est-il utile d'envisager une modification?

Soyez rassuré, votre machine a encore de belles années devant elle, même si elle fait parfois figure de véhicule tranquille à côté de certains bolides largement sous-exploités. D'autre part, vous pouvez envisager deux améliorations simples qui vous apporteront une importante bouffée d'oxygène. La première est l'ajout d'un coprocesseur 387-SX-20 (ou -25, le -20 étant difficile à trouver). Ceci peut vous apporter un gain considérable, comme dans beaucoup de jeux ou les paysages sont calculés. La seconde est le passage de 4 Mo à 8 Mo de RAM, dont le bénéfice se fera particulièrement sentir en environnement Windows, dans les opéra-

Courrier

tions comme le coupé-collé entre applications

Je veux "départitionner" mon disque dur de 80 Mo, actuellement segmenté en trois disques logiques C, D, E de 32, 32 et 16 Mo. Existe-t-il une méthode sans faire trop de dégâts?

Hélas, il n'existe aucune méthode, et ce pour deux raisons. Il est d'abord impossible de modifier la taille d'une partition existante : vous ne pouvez que la détruire, ce qui en perd irrémédiablement les données, et la recréer à une taille supérieure.

Ensuite, votre disque a probablement été organisé sous DOS 2 ou 3, qui limitaient effectivement les partitions à 32 Mo. Le passage au DOS 4 ou ultérieur a apporté une extension de la taille maximum des partitions à 2 Go, au prix d'une modification de l'organisation du disque. Il vous faut donc détruire toutes vos partitions avant de pouvoir en créer une nouvelle de 80 Mo adoptant la nouvelle organisation.

Nous vous conseillons aussi de refaire un formatage physique complet, c'est toujours bon après quelques années d'utilisation d'un disque. La séquence complète des opérations sera donc, dans l'ordre :

- sauvegarde de vos données
- reformatage physique du disque
- installation du nouveau DOS, soit automatique, soit par FDISK et FORMAT C: /S

Bon courage!

Puis-je utiliser les disquettes 720 Ko avec mes lecteurs 1,44 Mo?

La réponse est oui, bien que cela soit moins évident : les lecteurs 1,44 Mo savent en principe parfaitement lire des disquettes 720 Ko.

Certains lecteurs sont malgré tout un peu "récalcitrants", comme ceux des premiers IBM PS/1. Il s'agit cependant plus d'un problème de qualité que d'une limitation de principe.

Sur un ordinateur Amstrad PC 2086/30 à base de processeur 8086, puis-je changer uniquement le processeur en conservant le reste de l'équipement?

C'est impossible, car la conception de la carte mère est étroitement liée à celle du processeur. Il existe bien des cartes tiles que l'on branche à la place du processeur 8086 et qui supportent un 80286, mais nous vous déconseillons formellement ce type de solution. Sur un compatible "standard", vous pourriez envisager un changement complet de carte mère, car toutes les cartes sont géométriquement compatibles (formats AT ou baby-AT).

PRENEZ LA PLUME

Si vous rencontrez des problèmes d'utilisation de votre PC, questionnez-nous. Nous apporterons toujours une réponse, dans ces colonnes ou par courrier. Ecrivez à l'adresse du journal en précisant "Courrier des lecteurs". Fournissez-nous le maximum de renseignements et notamment, la configuration exacte de votre machine. Indiquez votre numéro de téléphone, nous vous répondrons encore plus rapidement!

Nous ne savons toutefois pas si votre Amstrad entre dans cette catégorie.

Sur la même machine, la souris se connecte dans un port joystick. Est-elle différente d'une souris standard qui se connecte sur un port série?

Les ports joystick et série sont effectivement très différents. Un port série reçoit des informations numériques, suite de 0 et de 1 logiques transmis dans le cas de la souris par des codeurs à impulsion. La souris transmet donc des déplacements.

Par contre, un port joystick lit des tensions analogiques sur les curseurs des deux potentiomètres d'un joystick. Il recueille ainsi des positions. Votre souris n'est donc pas compatible avec une souris "ordinaire", et exige probablement un pilote d'unité spécifique.

Impossible de configurer correctement mon imprimante BJ 10 EX connectée à mon PS/1. Pouvez-vous me conseiller sur le réglage des DIP de l'imprimante? Je peux obtenir une impression d'écran sous WORKS, mais sous Paintbrush/Windows je n'obtiens que des bandes noires.

Les informations que vous nous donnez ne sont pas assez précises. Il aurait fallu nous faire parvenir une photocopie de la table des DIP de votre imprimante. Ensuite, quelle version de WORKS utilisez-vous : DOS ou Windows? Par quelle commande avez-vous obtenu une impression d'écran : une commande interne ou logiciel, ou un appui sur la touche "IMP ECRAN"?

Vos problèmes semblent être dus à un mauvais réglage du mode d'émulation de l'imprimante (table des DIP), et/ou à un mauvais choix de l'imprimante sous Windows. Vous avez à priori deux solutions possibles.

Vous pouvez travailler avec le mode "natif" de l'imprimante BJ 10 EX et vous choisissez l'imprimante correspondante

ABONNEMENT A PC NOVICE

Bulletin d'abonnement

à remplir et à retourner sous enveloppe affranchie à FC Press, Service Abonnement BP 225 - 92300 Levallois-Perret

OUI, je m'abonne à PC Novice pour une durée d'un an à partir du prochain numéro à paraître.
12 numéros au prix exceptionnel de 468 F au lieu de 588 F (prix au numéro).

❑ **Je joins un chèque de 468 F*.**

❑ **Je préfère régler mon abonnement ci-dessus en 3 fois, je joins donc 3 chèques de 156 F, datés de ce jour et signés, que vous vous engagez à remettre en banque de la façon suivante :**
- **Le premier immédiatement,**
- **le deuxième, un mois après,**
- **le troisième, deux mois après le premier chèque.**

***Pour les DOM/TOM et l'étranger, nous consulter.**

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Code Postal _____ **Ville** _____

Date _____ **Signature** _____

Vous pouvez recopier ce bon ou le photocopier

Courrier

dans Windows Ou bien vous travailliez en mode "emulation", c'est-à-dire que vous demandez à votre imprimante de "se comporter comme" un standard du marché, par exemple une IBM GRAPHIC c'est alors cette dernière qu'il vous faut sélectionner dans Windows

DOS

Avec le DOS 6 est-il encore possible d'utiliser des jeux comme Civilisation?
Merci tout d'abord pour vos compliments, ils sont d'autant plus importants pour nous qu'ils proviennent d'une enseignante
Pour repondre à votre question, aucun problème à priori N'oubliez cependant pas la commande SETVER, qui permet si necessaire de "tricher" avec les numéros de versions du DOS
Voyez à ce sujet l'article de ce numéro sur les fichiers CONFIG SYS et AUTOEXEC BAT

Sur un PC/XT Olivetti PC1, la commande DRIVPARM du DOS 3.2 n'est par reconnue par DOS 3.3, et les lecteurs 720 Ko sont vus comme des 360 Ko.
Il faut savoir que le DOS 3 3 a été introduit par IBM avec la première série des PS/2, et a créé des problèmes avec de nombreux "compatibles" En regle générale, il faut aussi éviter de mixer plusieurs DOS de differents niveaux, ainsi que les DOS d'origine IBM et Microsoft
Dans tous les cas, il y a probablement une réponse à votre question La commande externe DRIVPARM peut en effet être avantageusement remplacée par le pilote d'unité DRIVER SYS
Nous supposons que le DOS est logé dans le repertoire C \DOS
Pour voir deux lecteurs A et B de 720 Ko, il faut ajouter dans le fichier CONFIG SYS les deux lignes suivantes

DEVICE=C:\DOS\DRIVER.SYS /D:D /F:2
DEVICE=C:\DOS\DRIVER.SYS /D:1 /F:2

Pour ceux qui aiment comprendre ce qu'ils font, le paramètre qui suit D désigne le lecteur (0 pour A, 1 pour B, etc) et le paramètre qui suit F désigne le type d'unité (0 pour 360 Ko, 1 pour 1,2 Mo, 2 pour 720 Ko 7 pour 1,44 Mo, et (à partir du DOS 5) 8 pour les tout nouveaux 2,88 Mo).

Olivier Vincent

Des questions ?...
3615 PCNOV

Motor stars

Maquette assistée par ordinateur

La prolifération des CD Rom ouvre de nouveaux horizons. La société Revell innove en proposant un CD de Modélisme Assisté par Ordinateur. On n'arrête pas le progrès.

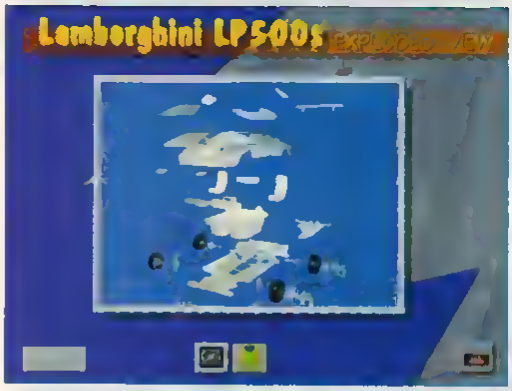
La salle d'exposition: sans vouloir faire le difficile, il y a de quoi hésiter. Nous avons: une Nazca (BMW) M12 (la grise), une Lamborghini LP500S (la blanche), une Bugatti EB110 (la bleue) et une Porsche 911 Slant Nose (la

Le montage complet, étape par étape, de quatre modèles de voitures, un guide de trucs et astuces du parfait petit modéliste, le catalogue des dernières maquettes de la firme, plus un super jeu du type "Test Drive", voilà tout ce que vous trouverez dans ce CD Rom de la firme américaine Revell. Une bonne carte son (du style SB pro) est fortement recommandée ainsi qu'une bonne maîtrise de l'anglais parlé. Il faut aussi prévoir 12 Mo de libre sur le disque dur si voulez profiter de tous les effets sonores du logiciel , comme quoi ce n'est pas l'achat d'un lecteur CD qui libère de la place sur le disque dur. Laissez-vous à présent guider dans une petite visite en images de ce programme d'un genre nouveau. Et, au fait, à quand l'E.C.A.O. (l'Elevage de Canaris Assisté par Ordinateur)?

L'atelier d'assemblage

A cet endroit il est possible d'accéder à toutes les fonctions de M.A.O. soit les données techniques du véhicule sélectionné, une aide en images sur l'assemblage d'une maquette en général, et évidemment, la description complète (peinture comprise) du montage du modèle choisi. Avec ce genre de matériel, la plus complexe des maquettes devient un plaisir à peindre et à assembler. Bien que le CD Rom n'ait pas la rapidité d'un disque dur, ce logiciel est très agréable à utiliser. Toutes les manipulations s'effectuent à la souris, les voix sont claires et compréhensibles malgré l'accent américain, les animations omniprésentes et d'une très grande qualité. Il n'y a que les digitalisations de films qui laissent à désirer, la définition de l'image n'est pas assez fine, et certaines scènes d'apprentissage se mélan-

L'atelier: la merveille est en place, tous les outils sont à portée de main, les choses sérieuses vont pouvoir commencer. Aie, tous les textes sont oraux et en anglais, il va falloir se concentrer.



Vue éclatée: chaque pièce de la maquette a été reproduite en 3 dimensions, offrant une animation où la voiture est désossée morceau par morceau, puis remontée entièrement. Assez fluide et très fin

gent avec des scènes d'engins réels dans un kaléidoscope un peu brouillon

Le jeu

Après avoir peint, assemblé et rêvé du modèle choisi, il est juste de vouloir l'essayer. Pour ce faire, un jeu a été ajouté au CD, permettant de piloter les quatre voitures en présentation. Contre toute attente, ce n'est pas un petit jeu ridicule destiné à augmenter quelque peu les ventes d'un produit dont on n'est pas sûr. Non, ce jeu est bon, digne des jeux de conduite du commerce, et pourrait sans problèmes être distribué tel quel. Le but étant de se rendre sur les lieux d'une course dans un temps donné, il se décompose en deux parties. La phase "Duke of Hazzard", sur route, avec des véhicules roulant en sens inverse, des stations services et les irremplaçables "cops" incorruptibles. Puis la course proprement dite, sur circuit, incluant les différents réglages de la voiture et les tours de qualification. Sans être au niveau de "Formula One

Pour le fun: vue 3D rotative du bloc moteur, avec à l'appui quelques anecdotes concernant sa

Peinture: choisissez une teinte, le logiciel se charge ensuite de passer chaque pièce en revue afin de vous en indiquer la couleur, plus besoin de s'escrimer avec des notices pas toujours claires.

Montage: toutes les phases de l'assemblage de la maquette (36 en tout) sont expliquées à l'aide d'une animation 3D. En cliquant sur une pièce, on obtient une vue de son emplacement sur la grille

Grand Prix*, il reste très jouable, avec de magnifiques graphismes (bon rendu de la vitesse), et peut être piloté au clavier, au joystick ou à la souris, avec boîte automatique ou non.

Conclusion

Pour un premier essai, c'est un coup de maître. Beau, convivial, bien réalisé, ce logiciel vous offre pour environ 500 francs, une des quatre maquettes, le programme de M A O et le jeu, son principal défaut étant de ne pas avoir été traduit pour nous, petits français fâchés avec les langues étrangères. Il faut espérer que ce type de produit va se développer et s'ouvrir à d'autres types de passe temps (astronomie, aéromodélisme, pêche à la ligne, Kama Sutra...). La mode étant au multimédia, les CD Rom vont encore faire parler d'eux.

Laurent-Xavier LAMORY

Surgissants de nul part, les flics se lancent à ma poursuite. Deux solutions: m'arrêter (perte de temps) ou fancer (risque de crash).

A voir sa tête, mon monstre mécanique l'impressionne, j'aurai pourtant droit à ma contraven-

Ouf, un garage, et la possibilité de faire le plein et de réparer les dégâts causés par les sorties de

Survol en hélicoptère du circuit avant la course pour repérer le parcours.

Mémoire, oh mémoire...

Les besoins cachés de Windows

Malgré la mémoire virtuelle et le mode protégé de Windows, il arrive souvent qu'on manque de place dans cet environnement. Il faut savoir que tout se paye, et Windows dilapide facilement son capital mémoire.

Occuper la mémoire conventionnelle

On conseille souvent de liberer le maximum de memoire conventionnelle avant de lancer Windows Les programmes et gestionnaires de peripherique sont placés hors des 640 Ko de memoire conventionnelle, dans la zone supérieure de 384 Ko Generalement, on libere ainsi plus de 620 Ko pour les applications DOS, y compris celles lancées a partir de Windows Les produits capables de gérer cette memoire superieure sont EMM386 EXE livre avec Windows ou MS-DOS, QEMM-386 de QuarterDeck, 386Max de Qualitas et EMM386 SYS de DR-DOS
Toutefois, la mémoire vive placee en zone supérieure par ces gestionnaires est empruntee à la mémoire etendue et n'est jamais intégralement occupee La quantité globale de mémoire disponible pour Windows diminue donc! Pour recuperer la memoire étendue correspondante, il suffit de supprimer le gestionnaire Voici un exemple ou la suppression de EMM386 et des commandes LOADHIGH et DEVICEHIGH diminue la quantité disponible sous DOS de 26 Ko mais augmente celle de Windows de 232 Ko!

	Sans EMM386	Avec EMM386
Conventionnelle	593 Ko	619 Ko
Superieure	-	62 Ko
Etendue	3264 Ko	2752 Ko
Libre sous Windows	2923 Ko	2691 Ko

Ajuster le cache disque

En general, la système est sous contrôle d'un programme de cache disque Cet outil se souvient des secteurs les plus utilisés du disque dur et les conserve en mémoire pour les restituer plus rapidement Les performances globales de la machine sont accélérées de maniere spectaculaire, au détriment de la memoire disponible
Le cache disque de Windows, SMARTDRV EXE, consomme de la mémoire étendue Il n'occupe pas énormément de place en mémoire conventionnelle (environ 27 Ko) mais si on lui attribue 1024 Ko de memoire étendue, ceux-ci ne seront plus disponibles pour Windows
Les quantités suivantes sont suffisantes pour Windows en mode 386 étendu Même si

l'on ne dispose que de 2 Mo de mémoire totale, il est préférable d'attribuer un peu de mémoire au cache disque, quitte à devoir lancer Windows avec la commande WIN/3 pour forcer le mode 386 étendu

Grâce à la gestion de ce mécanisme, Windows est ainsi capable de gérer quatre fois la mémoire physique Bien entendu, on ns pourra pas exécuter un programme dont la taille dépasse la mémoire physique disponible,

Mémoire totale	Cache disque	Commande
2 Mo	256 Ko	SMARTDRV 512 256
4 Mo	512 Ko	SMARTDRV 1024 512
8 Mo	1536 Ko	SMARTDRV 2048 1536

La ligne de commande doit être modifiée ou placée dans AUTOEXEC BAT comme à l'accoutumée Le premier nombre représente la quantité au cache disque sous MS-DOS (hors de Windows). On attribue généralement le double de la quantité attribuée sous Windows, sans dépasser 2 Mo car cela n'est pas utile

Ajuster la mémoire virtuelle

En mode 386 étendu, Windows peut compléter sa mémoire vive disponible par un fichier sur disque dur (le fichier d'échange) Chaque bloc de mémoire (plus précisément, chaque bloc de 4 Ko) peut être déplacé vers ce fichier provisoirement, pour laisser la place à d'autres données Le processeur permet d'identifier ainsi chaque bloc de 4 Ko de quatre manière distinctes

mais ce cas est rare. Généralement, une application Windows est constituée de plusieurs modules, et la mémoire virtuelle peut toujours accueillir ceux qui ne sont pas utilisés à un instant donné Pour régler la taille de la mémoire virtuelle, il faut appeler le Panneau de Configuration, cliquer deux fois sur l'icône 386 étendu, cliquer sur le bouton Mémoire virtuelle et enfin sur Changement Un boîte de dialogue est alors affichée On peut y choisir le type du fichier (temporaire ou permanent) et sa taille (maximale ou fixe). Il est conseillé d'utiliser un fichier fixe car plus performant (au prix de l'occupation du disque dur) Sa taille maximale dépend de nombreux facteurs, dont la fragmentation du disque dur et la mémoire physique disponible Voici un tableau qui suggère la taille du fichier fixe en fonction de la taille mémoire de la machine

Mémoire totale	Fichier d'échange fixe
2 Mo	2048 Ko (2 Mo)
4 Mo	8192 Ko (8 Mo)
8 Mo	8192 Ko (8 Mo)
16 Mo	0 Ko (inutile)

En théorie, on peut utiliser davantage de place et augmenter ainsi la mémoire disponible sous Windows. En pratique, l'efficacité de Windows souffre beaucoup si on attribue un fichier d'échange trop grand. Par ailleurs, même avec un fichier d'échange permanent, l'utilisation du cache disque devient pratiquement indispensable (Windows utilise

elles occupent une quantité raisonnable de mémoire mais leurs besoins sont beaucoup plus impressionnants après une heure de travail Les applications consomment alors de gros blocs mémoire pour chaque document ouvert Pour récupérer de la mémoire, il suffit souvent de fermer les documents dont on ne sert plus Voici quelques exemples indicatifs de la consommation de deux applications Windows classiques

	Excel 4	Word 2
Seul	246 Ko	378 Ko
Avec 1 gros document	891 Ko	446 Ko
Avec 2 gros documents	1506 Ko	475 Ko

énormément le disque dur) Si la machine est équipée de 16 Mo de mémoire vive, le mieux est de supprimer tout fichier d'échange Les performances de Windows sont meilleures et la mémoire disponible reste suffisante

Fermer les documents des grosses applications

La plupart des applications Windows sont modérément économes Au lancement,

On constate que Word 2 pour Windows est beaucoup plus économe que son confrère Excel, mais les documents ne comportaient que du texte Avec des bitmaps, l'encombrement est plus grand.

Papier peints et bitmaps

Le papier peint du fond de bureau consomme énormément de mémoire En effet Windows en conserve une copie pour réactualiser l'affichage à chaque déplacement de fenêtre Par conséquent, dans la plupart des cas, on

peut récupérer cette mémoire en supprimant le papier peint Pour cela, on appelle le Panneau de Configuration, on clique deux fois sur l'icône Bureau et on sélectionne [Aucun] dans la liste Papier Peint / Fichier
De même, si on édite des images de type bitmap, il faut avoir une idée de leur consommation mémoire Le tableau suivant indique cette consommation en diverses résolutions Attention aux besoins des cartes en "couleur réelle" (16 millions de couleurs) Il est rare qu'on puisse travailler correctement sur plus de deux images en grand format

Francis Piérot

Résolution	Couleurs	Consommation
640 x 480	16	150 Ko
640 x 480	256	300 Ko
640 x 480	32768	562 Ko
800 x 600	16	234 Ko
800 x 600	256	468 Ko
600 x 600	16 M	1406 Ko
1024 x 768	16	384 Ko
1024 x 768	256	768 Ko
1024 x 768	16 M	2304 Ko

Mode réel ou protégé

Les processeurs 8086 et 8088 du premier IBM PC pouvaient adresser exactement un méga-octet de mémoire Intel réalisa ensuite le 80286 qui outre la compatibilité avec le 8086 offrait un adressage protégé de 16 Mo de mémoire Le mode compatible avec le 8086 fut appelé "mode réel" en raison de la manière d'adresser la mémoire par opposition au mode protégé Aussi curieux que cela puisse paraître, ces deux modes sont incompatibles Un programme conçu pour le mode réel ne peut pas être utilisé lorsque le processeur est en mode protégé, et réciproquement Or, MS-DOS fonctionne en mode réel depuis sa naissance, et les applications MS-DOS n'ont pas d'autreS choix que de se soumettre elles aussi à ce mode En revanche, Windows et ses applications fonctionnent en mode protégé Windows sait également simuler une ou plusieurs "boîtes DOS" grâce au mode 8086 virtuel du 80386 qui est une imitation partielle du mode réel mais placée sous contrôle du mode protégé

Mémoire virtuelle

Le principe de la mémoire virtuelle du 386 est relativement simple tout bloc mémoire de 4 Ko peut se trouver en quatre endroits différents dont la mémoire physique. Le processeur appelle lui-même les portions de code capables de transférer un bloc d'un endroit vers un autre Grâce à ce mécanisme automatique, Windows peut alors utiliser quatre fois plus de mémoire qu'il n'en existe réellement Par exemple 2 Mo de mémoire vive disponible permettant de disposer de 8 Mo apparents

Mémoire conventionnelle

Le plus évolué des 486 DX2 placé sous le contrôle de MS-DOS fonctionne encore comme l'antique 8088 du premier IBM PC Il peut adresser exactement un méga-octet de mémoire (1024 Ko) dont 384 Ko sont réservés au système Les 640 Ko restant, souvent appelés "mémoire conventionnelle", sont souvent occupés par MS-DOS et les applications qu'il exécute, par exemple Windows

Mémoire haute HMA

Lorsqu'Intel a réalisé le 80286 pour succéder au 8086, le nouveau processeur a été doté d'un "mode réel" qui lui permettait d'exécuter MS-DOS et les programmes de ce système d'exploitation Ce mode était d'ailleurs incompatible avec le mode protégé Toutefois suite à une erreur de conception, le 80286 pouvait accéder aux premiers 64 Ko de mémoire situés derrière le méga octet du mode réel, tout en restant en mode réel Ces 64 Ko de mémoire étendue accessibles en mode réel sont connus sous le nom de zone HMA ou mémoire haute Aujourd'hui, MS-DOS sait se loger dans cette zone afin de libérer au maximum les 640 Ko de mémoire conventionnelle

Mémoire expansée EMS paginée

Avant l'apparition du 80286 les firmes Lotus, Intel et Microsoft se mirent d'accord sur une méthode pour augmenter la mémoire disponible avec un 8086 Une zone de 64 Ko fut choisie dans les 384 Ko réservés, et cette "fenêtre" fut associée d'une carte d'extension et d'un ensemble de fonctions programmées qui permettaient d'y loger 4 blocs de mémoire de 16 Ko au choix parmi des milliers Le dispositif EMS LIM (expansion mémoire de Lotus Intel Microsoft) permettait ainsi aux programmes de gérer plusieurs Mo de données sans encombrer les 640 Ko de mémoire conventionnelle Aujourd'hui encore, la plupart des applications DOS utilisent ce dispositif populaire pour augmenter leur capacité de traitement Un processeur 80386 doté du logiciel approprié peut simuler avec de la mémoire étendue la carte EMS qui recevait les puces mémoire et les circuits de pagination

Mémoire supérieure

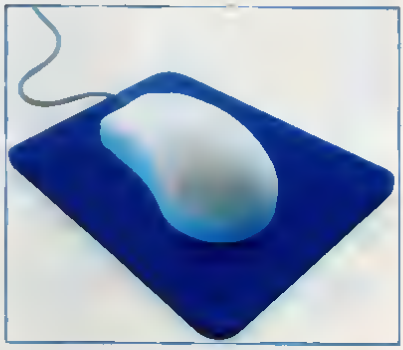
La zone réservée de 384 Ko accessible en mode réel à MS-DOS est ponctuée de zones inoccupées. Le processeur et un programme approprié peuvent décider d'y déplacer une partie de la mémoire étendue. Ces espaces constituent alors une réserve de mémoire vive pour le mode réel, par exemple pour y loger des programmes résidents et libérer d'autant les 640 Ko de mémoire conventionnelle

Mémoire étendue

En mode protégé, le 80286 et le 80386 peuvent adresser 16 Mo de mémoire selon un schéma d'adressage incompatible avec celui du mode réel On parle alors des 15 Mo supérieurs sous le nom de mémoire étendue Le 80386 peut exécuter en même temps des portions de code en mode protégé et en mode réel Si le logiciel système est bien conçu, il est donc possible de gérer la mémoire étendue à partir d'un programme exécuté en mode réel La norme Microsoft pour cette gestion est XMS.

Mouse Microsoft 2
Une souris bien en main

Une nouvelle souris est née. Appelée MICROSOFT MOUSE 2 elle est pourtant destinée à devenir la première.

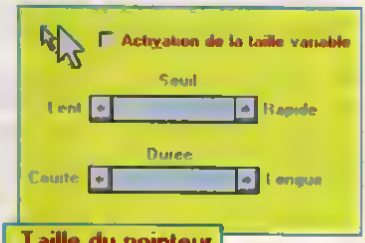


Son prix légèrement superieur a la moyenne (un peu moins de 700 Frs) ne la met pourtant pas a portée de toutes les bourses
Toutefois son prix est le seul defaut que nous pouvons lui trouver
Les puristes trouveront à redire et réclameront un troisième bouton, mais en avons nous réellement besoin?

Le package contient
- un manuel d'utilisation
- 2 disquettes (3,5 et 5,25)
- une sortie serie 9 broches
- un adaptateur serie PS/2
- un adaptateur série 9-25 broches

La forme de la souris vous surprendra parce que plus large que l'ancienne. Elle est légerement incurvée vers la gauche et enflee ddns son centre
Elle peut fonctionner sans tapis, cela est même recommandé
Sa prise en main est naturelle et la main trouve aussitôt sa place et les boutons Que l'on soit gaucher ou droitier
Son driver porte désormais le numéro de version 9 et vous permet de retrouver les precedentes fonctions

L'activation de la taille variable



Le réglage de la taille du pointeur

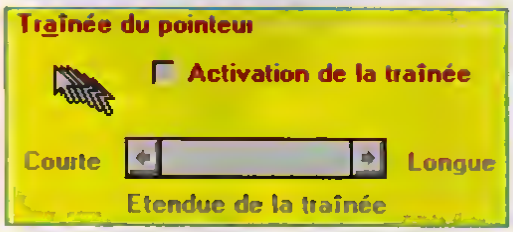
Le choix du mode d'affichage l'utilité sera évidente pour les utilisateurs de portable qui ne peuvent bénéficier d'écran couleur

Bureautique

Le choix pour afficher une traînée

Fonction continu
en choisissant cette fonction l'écran ne limite plus votre pointeur, en sortant d'un côté de l'ecran, il reapparaît systématiquement au côte opposé

Fonction recentré
grâce à une combinaison entre une touche du clavier et un touche de la souris, vous ne pourrez plus egarer votre pointeur Un simple appui sur

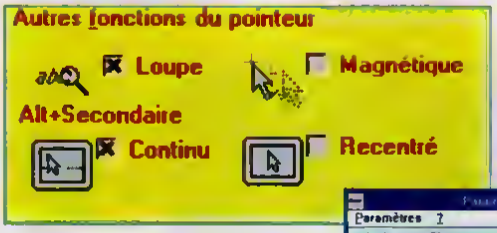


Mais en plus, il vous offre ses nouvelles fonctionnalités Gadgets pour certains, utiles pour d'autres cela dépendra de l'utilisation que chacun en aura

Fonction loupe
en combinant une touche du clavier et une touche de la souris, il est possible de "zoomer" une partie de l'écran

Fonction magnétique
si vous cochez cette option, dans les applications WINDOWS votre pointeur sera irrésistiblement attiré vers l'option par défaut

les touches préchoisies vous permettra d'afficher votre curseur au centre de l'écran



L'ORIENTATION

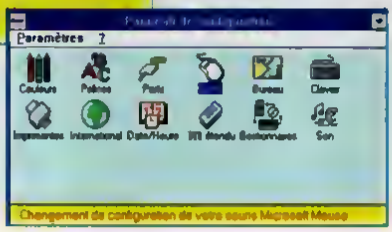
Elle vous permet de personnaliser entièrement le fonctionnement de votre souris et ce quelle que soit votre façon de la tenir

Le programme d'installation vous placera le panneau de configuration de votre nouvelle souris directement dans le panneau de configuration WINDOWS
Il vous installera aussi un groupe de programmes (que vous pouvez supprimer) contenant les icones du panneau de configuration ainsi que celui du fichier "LISEZMOI"

Marc Julien

PARAMETRAGE

Au début, contentez vous des options par defaut Elle sont nettement suffisantes Plus tard, vous pourrez modifier certaines données pour l'utilisation des jeux par exemple cela peut s'averer utile



Pratique

Décompactage

Plus de 3 Mo de fichiers !

Tout devrait être automatique, facile, simple... Tout a été pensé pour vous, utilisateur novice et pourtant, vous n'arrivez pas à lire les fichiers de la disquette accompagnant votre magazine!

Pas de panique! Prenez votre temps
Le contenu de la disquette de PC Novice est optimisé (qualité et quantité) afin que vous puissiez apprecier le rapport qualite/prix
En conséquence, sur le plan quantitatif, nous cherchons à vous offrir + de 3 000 kilo-octets de fichiers alors qu'aujourd'hui les disquettes d'un usage courant atteignent un maximum de 1 440 kilo-octets, soit un peu moins de la moitié de ce que nous avons à coeur de vous offrir
Comment y arrivons-nous? Par un procédé informatique baptisé "decompactage" La capacité physique de la disquette n'a pas changé, en revanche les fichiers ont ete compactes (compresses si vous préferez, comme lorsque vous remplissez une valise au maximum de sa capacite)
Le compactage rend les fichiers inutilisables en l'etat Il faut procéder d une opération inverse le decompactage, pour retrouver les fichiers dans leur état initial, exploitables par l'ordinateur
La disquette de PC Novice n°6 contient des images des utilitaires et des jeux
ENVISION.EXE: un logiciel de PAO sous DOS,
VIRGULE.EXE: un traitement de texte sous DOS,
CELLWAR.EXE: le célebre jeu de la vie sous Windows,
MILBORNE.EXE: retrouvez les joies du coup fourre!
SVGA.EXE: un visualiseur d'images multiformat,
SMOKE.EXE: que peut bien cache ce nom?
FISH1.EXE: une superbe image de synthese aquatique,
SAVER.EXE: une correction des fichiers de SCREEN PEACE du n°5,
WINBBT.EXE: un émulateur Minitel sous Windows
Pour décompacter un fichier, il faut taper son nom suivi de la reférence du lecteur au dort s'effectuer le decompactage Par exemple, pour decompacter le fichier SVGA et l'ecrire sur le disque C, il faut taper la commande suivante
A:SVGA C:
Les fichiers de SVGA contenus dans l'archive s'installent alors dans le repertoire
C:\NOVICE6\SVGA

Il est possible de decompacter un fichier sur une disquette (lecteur A ou B), à condition que celle-ci ait suffisamment de place libre Par exemple, pour décompacter SVGA EXE sur la disquette se trouvant dans le lecteur B, taper la commande suivante
SVGA B:

Contactez-nous

La disquette du mois est votre disquette Elle doit contenir ce qui vous interesse Aussi n'hesitez pas à nous écrire pour nous dire ce que vous voulez comme jeux, utilitaires, images, sons, etc

Que faire si la disquette ne fonctionne pas?

Mon ordinateur refuse de lire votre disquette. Que faire ?
La disquette du mois est une disquette Haute Densite 1,44 Mo
Si vous avez un lecteur 3,5 pouces 720 Ko, il ne peut lire une disquette HD Dans ce cas, renvoyez-nous la disquette du mois et deux disquettes formatées sur votre machine, pour que nous y mettions les fichiers Ce service est gratuit
Vous pouvez aussi aller chez un ami ou dans une boutique pour transférer le contenu de la disquette HD sur deux disquettes 720 Ko

Le decompactage commence correctement, puis s'arrête brutalement.
Que se passe-t-il ?
Pour decompacter un fichier, il faut avoir une place disque libre equivalente a environ trois fois la taille du fichier
Par exemple, pour décompacter un fichier de 200 Ko, il faut avoir au moins 600 Ko de libre sur votre disque dur
Si ce n'est pas le cas, le décompactage va commencer puis s'arrêter par manque de mémoire

Encore quelques consignes

Lisez attentivement la description des programmes avant de nous contacter Certains logiciels nécessitent une mise en oeuvre un peu complexe pour être utilisés correctement
Il faut toujours lire la documentation d'un programme avant de s'en servir
Enfin, certains fichiers ont pu être alterés lors de la duplication
C'est rare, mais cela peut arriver quand on duplique plusieurs dizaines de milliers de disquettes
Dans ce cas, contactez-nous pour signaler le probleme en nous appelant entre 14 et 17 heures

La Rédaction

Les images du mois

De mieux en mieux !

Votre courrier prouve que vous appreciez les belles images. En voici deux nouvelles en VGA 256 couleurs qui vous permettront d'apprécier à sa juste valeur les capacités graphiques de votre machine. Agrandissez votre collection d'images et faites des jaloux!

Les images de synthèse realisees entièrement par ordinateur sont souvent d'une etrange beaute. Dans certains cas, la simulation de la realite par voie informatique donne des images plus belles que la realite elle-même. Pour vous en convaincre, nous avons mis 2 superbes images de synthese sur la disquette. La place nous manquait pour mettre plus. Nous nous rattraperons prochainement. Ce sont des images VGA 640x480 en 256 couleurs. Pour les admirer, vous devez avoir une carte VGA et un moniteur couleur.

Si vous souhaitez un type particulier d'image, n'hesitez pas à nous contacter. La disquette du mois est la vôtre et doit correspondre à vos besoins et a vos désirs. Toutes les images proposees jusqu'à présent sont des images VGA 256 couleurs. Si vous êtes nombreux a demander des images CGA 4 couleurs ou EGA 16 couleurs, ecrivez-nous pour le faire savoir!

Image FISH1

Miller est l'un des meilleurs artistes actuels travaillant sur ordinateur. L'image FISH1 en est la preuve. Le poisson est d'un grande beauté. Les couleurs sont ideales et la surface de l'eau est parfaitement rendue. Le reflet du poisson dans l'eau donne un effet de realisme impressionnant. Difficile de se dire qu'il ne s'agit que d'une image realisee avec des surfaces geometriques et des équations mathematiques. Avec l'informatique, la technique rejoint l'art pour ne former plus qu'une nouvelle discipline, melange harmonieux des deux!

Visualisation des images

En premier lieu, il faut les decompacter. Pour cela, suivez la procedure de decompactage indiquée dans la rubrique Pratique (page précedente).

Pour les visualiser, les images étant stockees au format graphique BMP, il faut utiliser un programme graphique comme PaintBrush, Paint Shop Pro, Photo Styler... Si vous ne possedez aucun programme de ce type, vous pouvez utiliser l'utilitaire SVGA qui se trouve sur la disquette. C'est un programme simple d'emploi et capable de visualiser la plupart des formats graphiques PC. Si vous aviez le moindre problème d'utilisation, sachez que nous avons détaillé son utilisation dans un article paru dans PC Novice n°5. Pour l'installer sur votre disque dur, executez le programme SVGA111.EXE qui se trouve sur la disquette du mois. La syntaxe a utiliser est la suivante :

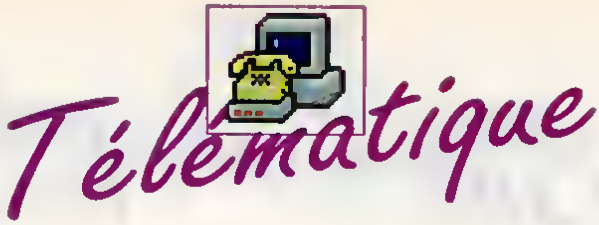
A:SVGA111 C:

L'utilitaire s'installe automatiquement dans le repertoire C:\NOVICE6\SVGA.

Image SMOKING

Pour les accros de la cigarette qui ne peuvent se passer de leur vice prefere, voici une cigarette informatique. Elle presente l'avantage de ne pas coûter cher, de ne pas empester l'air, de ne pas provoquer de cancer des poumons et de ne pas causer l'apparition de maladies cardio-vasculaires! Bref, une cigarette ideale pour tous public!

Patrick Leclercq



WINBBT

L'émulation Minitel sous Windows

L'utilisation du Minitel avec ses mini-touches et son petit écran n'est pas très pratique. Aussi existe-t-il des logiciels d'émulation qui allient souplesse et confort d'utilisation. WinBBT en est l'exemple.

WinBBT est un émulateur de terminal Videotex, terme compliqué pour dire que le logiciel reproduit le fonctionnement d'un Minitel sur un PC. Cela permet de bénéficier d'un vrai clavier, celui de l'ordinateur et d'un affichage plus agréable, l'écran couleur du PC, lors des connexions sur des services Minitel comme le 11 par exemple.
L'émulateur reproduit le fonctionnement du Minitel mais ne le remplace pas. Pour fonctionner, il doit être relié à un modem ou au Minitel (ce dernier contient un modem).

Présentation rapide des fonctions

WinBBT est conçu pour Windows. Il allie puissance et simplicité en respectant toutes les spécificités du Minitel 1B. Il reconnaît donc et affiche sans problèmes des pages en 80 colonnes, que se soit en mode mixte ou en mode ANSI.
Un protocole de transfert de données BBT intègre permet de télécharger ou de transférer des fichiers tout en continuant d'exécuter d'autres applications Windows.
Un annuaire téléphonique paramétrable compose les numéros de vos serveurs favoris, même avec un Minitel 1B. Cet annuaire mémorise la configuration nécessaire à une connexion sur un serveur donné. Des touches programmables peuvent contenir des mots clés que vous utilisez souvent sur les serveurs que vous fréquentez.
Des options de capture et d'impression de page Videotex sont prévues d'origine.
Les captures peuvent se faire dès le début d'une connexion ou en cours. Les données récupérées sont enregistrées dans un fichier éditable par un traitement de texte ou dans un fichier Videotex.
Le logiciel permet de piloter indifféremment un Minitel 1 ou 2, ou un modem compatible Hayes, et ce à des vitesses comprises entre 75 et 38400 (bits par seconde), 1200 bps pour un Minitel.

Installation

Décompactez le fichier WINBBT.EXE de la disquette en tapant sous DOS :
A: WINBBT C:
Trois fichiers sont alors copiés dans le répertoire WinBBT.
Ensuite, installez-le sous Windows par la procédure habituelle d'installation en ouvrant un groupe WINBBT.

Utilisation

Double-cliquez sur l'icône WinBBT. Le programme se lance. Un boîte de dialogue apparaît. Il s'agit de l'annuaire.
Complétez les informations demandées. A la première utilisation, activez **Défaut**.
Ensuite, les options sont intuitives. Laissez-vous allez dans l'exploration des possibilités du logiciel et bonnes connexions.

Patrick Marcelli

Publi-reportage

EnVision Publisher

Initiez-vous à la PAO

Mettre en page un document avec une rigueur et une finition professionnelle, c'est ce que permet EnVision. Enfin un programme de PAO accessible à tous sans pourtant sacrifier la qualité.

À l'heure actuelle, de nombreux documents sont réalisés avec des logiciels de PAO : livres, revues, journaux d'entreprises, plaquettes publicitaires... La PAO professionnelle nécessite des moyens importants, tant en matériel qu'en logiciel. Il existe cependant des programmes simples et économiques permettant d'obtenir d'excellents résultats.

La meilleure manière de découvrir la PAO est de créer soi-même quelques documents. C'est pour cela que nous vous proposons un programme de PAO simple d'emploi et performant.

Il vous permettra de découvrir les principes de la PAO. Il est relativement simple de faire soi-même des cartes de visite, des cartes de voeux, des faire-part de mariages ou d'anni-

Ce document a été créé en une heure environ par une personne ayant passé deux jours à s'initier à EnVision.

Menus déroulants, certains fonctions peuvent être appelés aussi bien à partir des menus déroulants que du pan-

Panneau de sélection permettant de sélectionner l'un des modes de

Panneau d'icônes permettant d'appeler les principales fonctions du logi-

L'écran n'affiche qu'une partie du document en cours de création. L'ascenseur permet d'accéder à toutes les parties du docu-

versaires, des invitations à dîner, des menus pour un repas de fête, des affichettes publicitaires.

Principes de base de la PAO

En examinant une page de magazine, on s'aperçoit que les textes et les images sont disposés dans des blocs rectangulaires (titres, sous-titres, colonnes...). L'art de la mise en page consiste à découper un texte brut en blocs et à les disposer dans la page d'une manière claire et esthétique. Les textes peuvent être de taille et de police variées. Afin de mettre en évidence certaines parties du texte, on peut changer sa couleur ou le placer sur un fond de couleur. Par exemple, un texte parlant d'un problème important peut être de couleur rouge.

Voici quelques années, la mise en page était réalisée à la main. Les outils de travail des maquettistes étant des films, un ciseau et de l'adhésif transparent. La réalisation d'un document nécessitait alors de la minutie, mais surtout de la patience. La moindre erreur pouvant faire perdre des heures de travail. Les logiciels de PAO assistent le maquettiste dans son travail. Au lieu de travailler directement sur du matériel, le travail s'effectue sur une image reproduisant le plan de travail.

Pour déplacer ou modifier un bloc de texte, il suffit de cliquer dessus. Cela élimine le travail manuel et permet de se concentrer sur l'aspect créatif, la création d'un document beau et lisible.

La PAO présente de nombreux avantages sur les méthodes traditionnelles. Les textes à maquetter sont écrits sur ordinateur et transférés directement dans le logiciel de PAO. Cela évite la traditionnelle photocomposition des textes qui fait perdre du temps.

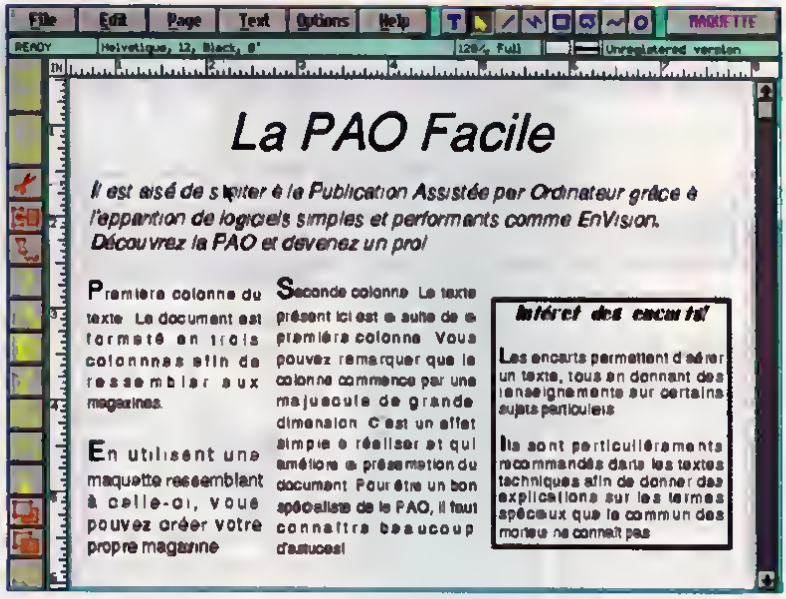
Installation et utilisation

Le logiciel est présent sur le disque du mois sous la forme d'un fichier autodécompactible portant le nom de ENVISION.EXE. Pour l'installer sur votre disque dur, il suffit de taper la commande suivante :

A:ENVISION C:

Le logiciel s'installe alors dans le répertoire C:\ENVISION. Pour que l'opération se passe sans problème, il faut disposer d'au moins 2 Mo de libre sur le disque dur. Si une erreur "Write Error" se produit, c'est qu'il n'y a pas assez de mémoire sur le disque dur. Si une erreur "CRC Error" se produit, c'est que la disquette est endommagée, dans ce cas-là, retournez-la nous avec un courrier explicatif. Sur le disque dur, le logiciel porte le nom de EVP.EXE. Pour l'exécuter, il faut se placer dans le répertoire C:\ENVISION, taper EVP, puis presser sur la touche [Entrée]. Voici les commandes à taper pour procéder à cette opération :

C:
CD ENVISION
EVP



L'option Object Frame du menu déroulant Options permet de faire apparaître ou disparaître un cadre autour de tous les blocs composant un document.

Bureautique

Configuration minimum

EnVision tourne sur un simple PC equipe d'au moins 512 Ko de memoire Il fonctionne avec les cartes graphiques CGA, Hercules, EGA et VGA. Il est agreable pour les possesseurs de petites machines de savoir qu'il existe encore des logiciels performants qui ne nécessitent pas Windows, une carte graphique haut de gamme et un 486

Présentation de EnVision Publisher

Le logiciel proposé sur la disquette est moins puissant que des logiciels professionnels comme Ventura, Xpress ou Page Moker 4, mais convient parfaitement à une utilisation personnelle De plus, il tourne sur n'importe quelle machine et ne nécessite pas Windows, chose de plus en plus rare de nos jours.

Quelques limitations

Les limitations portent essentiellement sur la taille des documents et sur le nombre de polices de caractères utilisables

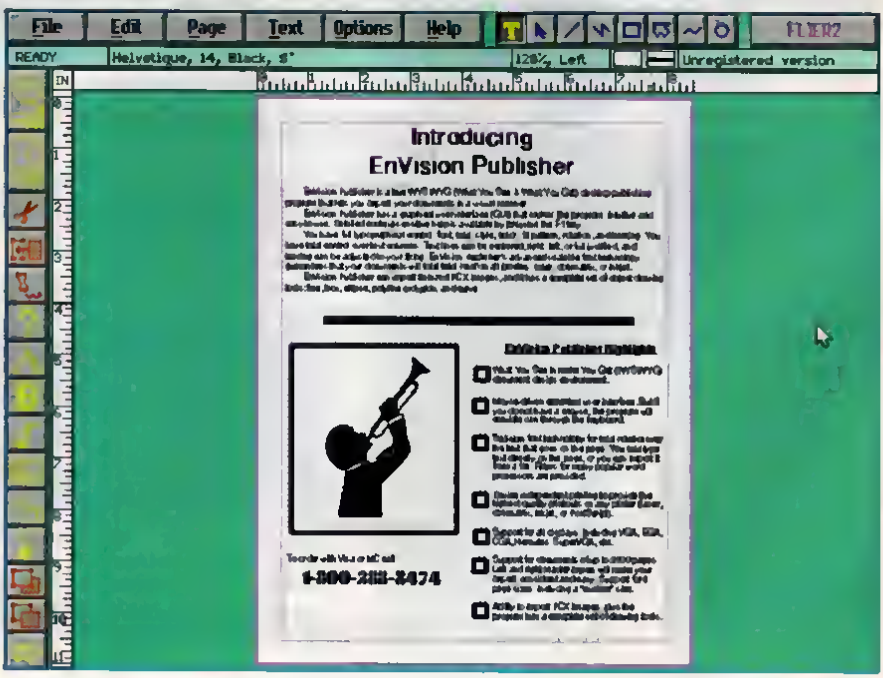
Les documents ne peuvent être que d'une page Ce n'est pas gênant pour une initiation à la PAO. Rien ne vous empêche de réaliser un document de plusieurs pages en créant séparément chaque page

Pour des raisons d'esthétique, il est parfois interessant de changer la taille des caractères d'un texte

Les gros titres d'un magazine ne sont pas de la même forme que le texte proprement dit. EnVision ne possède que 3 polices de caractères C'est suffisant dans la plupart des cas

Utilisation de EnVision

Une fois compris les principes de bases de EnVision,



Il est possible d'afficher une image reduite de la page de travail. Cela permet de visualiser la totalité du document sans passer par l'ascenseur. L'image affichée sur l'écran est celle d'un des

lancez-vous et expérimentez-le
Tout est relativement logique si vous avez compris qu'en PAO, tout se gère par blocs

Ce n'est pas fini

Nous verrons dans les mois prochains comment utiliser les autres fonctions de EnVision Publisher

Vous trouverez notamment dans le prochain numéro de PC Novice un article expliquant comment integrer des images dans un document La disquette du mois contiendra une bibliotheque d'images utilisables dans vos documents

Patrick Leclercq

Un problème ?

Si vous avez des problèmes avec EnVision, n'hésitez pas à nous écrire au magazine Evitez les demandes du genre "je n'arrive pas à utiliser EnVision Que faire?" Posez nous des questions sur des points précis Nous tâcherons de repondre à toutes vos questions dans les prochains numeros de PC Novice

PC NOVICE
Service EnVision Publisher
57, Rue Danton
92300 Levallois-Perret

Pour une réponse sous 24 heures, pensez au Minitel 3615 PCNOV.

Les modes de fonctionnement

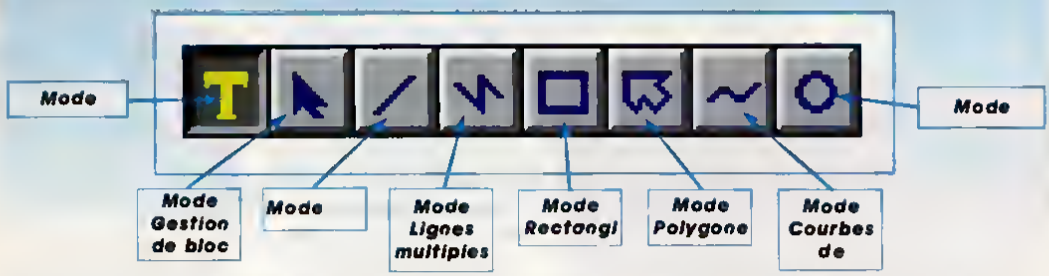
Un document bien présenté est constitué de blocs de textes, mais aussi d'éléments de décor Une ligne, un cercle ou un cadre bien placé servent à mettre en évidence certaines parties d'un document et à en améliorer sa lisibilité EnVision travaille dans plusieurs modes, chaque mode correspondant à la création et la gestion d'un type d'objet graphique particulier

Un groupe de 8 icônes situé en haut de l'écran indique quel est le mode de fonctionnement du logiciel L'icône selectionnée represente le mode actif Pour activer un autre mode, il suffit de cliquer sur l'icône correspondante

Le mode "Texte" permet de créer et de remplir des blocs de textes C'est l'une des fonctions les plus importantes du logiciel et les plus utilisées L'encart "Creation d'un bloc de texte" indique comment utiliser ce mode

Le mode "Gestion de bloc" permet de manipuler le textes et les objets graphiques Il s'agit de changement de forme et de déplacement sur l'écran C'est une fonction tres utile Consultez les encarts "Déplacement d'un bloc" et "Changement de forme d'un bloc" pour en savoir plus

Les fonctions des autres modes peuvent se deduire de leurs noms, à part "Courbes de Beziers" Ce sont des courbes mathématiques dont la forme est définie par la position de quelques points En changeant la position d'un ou plusieurs points, on modifie la forme de la courbe



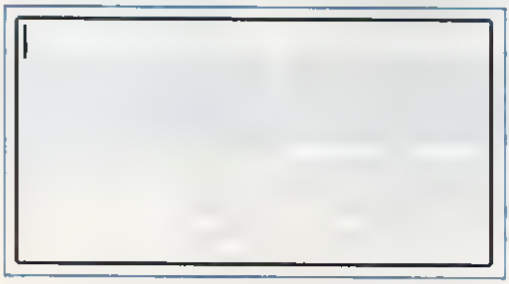
Menu de selection des modes de fonctionnement. La première icône est enfoncée, donc le logiciel est

Création d'un bloc de texte

L'opération de base de la PAO est la création d'un bloc de texte. Cette opération ne peut se faire que dans le mode "Texte". Il faut donc activer ce mode avant de créer un bloc de texte.

Pour sélectionner le mode "Texte", il faut cliquer sur la première icône du menu de sélection des modes. Si l'icône est déjà active, on est déjà en mode texte, il est alors inutile de cliquer sur l'icône.

1) Placer la souris à l'emplacement prévu pour le bloc. Cliquez sans relâcher la pression sur le bouton, et déplacez la souris pour définir la dimension du bloc.



2) L'étape de création accomplie, le logiciel dessine le contour du bloc. La petite barre verticale qui se trouve dans le coté haut gauche du cadre est le curseur texte. La présence de ce curseur indique que le programme attend que l'utilisateur tape du texte au clavier. Pour effacer ce bloc, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

3) Tous les caractères entrés au clavier sont automatiquement mis en forme dans les limites du cadre. Lors de la saisie d'un texte, l'utilisateur n'a donc pas à se préoccuper de sa présentation. Pour indiquer au programme que l'on a fini de travailler sur le bloc, il suffit de cliquer sur le bouton droit de la souris. Le logiciel dessine alors les limites du bloc sous la forme d'un rectangle quadrillé de couleur rose.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie. Devenez un

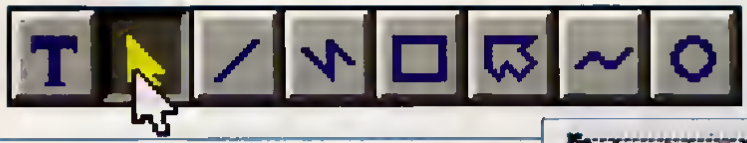
4) Si le texte est trop long et dépasse les limites du cadre, la forme de celui-ci se modifie pour indiquer le dépassement. C'est une sorte de signal d'alarme graphique. Il faut alors diminuer la taille du texte ou augmenter la taille du bloc.

Remarque : En cliquant sur un bloc déjà rempli, il est possible de modifier le texte contenu à l'intérieur. Cette technique permet de corriger une erreur de frappe ou de changer un mot ne convenant pas.

Bureautique

Deplacement d'un bloc

La possibilite de changer la taille et la position des différents blocs est essentielle en PAO. Cela permet de realiser facilement plusieurs presentations d'un même document afin de choisir la meilleure. Ceci n'est possible qu'en mode "Gestion de bloc". Si ce mode n'est pas actif, il faut cliquer sur la seconde icône du menu de sélection.



Activation du mode de fonctionnement "Gestion de bloc".

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

1) Voici un bloc de texte. Les limites du bloc sont materialisées par un quadrillage rose. Cette representation indique que le bloc n'est pas sélectionné par l'utilisateur. En cliquant dessus, le programme se prépare à déplacer le bloc.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

2) Une fois sélectionné, le contour du bloc est marqué. Le centre de celui-ci contient un carré noir. C'est une sorte de "poignee" qui permet de deplacer le bloc. Il suffit pour cela de placer la souris sur la "poignee".

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

3) Lorsque le bloc est trop petit ou mal place, il est parfois difficile de placer la souris sur la "poignée" centrale. La souris prend l'apparence d'un viseur quand elle est au dessus de la "poignée", il ne reste alors plus qu'a cliquer pour déplacer le bloc.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

4) En cliquant avec le bouton, la silhouette se déplace sur l'écran en suivant la souris. Dés que vous relâchez le clic, la silhouette s'immobilise. En cliquant ailleurs que sur la poignée, le bloc de texte est déplacé. Si vous cliquez avec le bouton droit, le déplacement est annule.

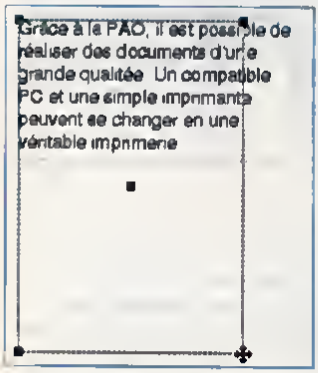
Modification de la taille d'un bloc

Il peut arriver que la taille d'un bloc ne convienne pas à la mise en page. Il suffit de le redimensionner. Pour que cette fonction puisse être utilisée, il faut que le logiciel soit en mode "Gestion de Bloc".

Activation du mode de fonctionnement "Gestion de bloc"

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

1) La limite du bloc de texte est représentée par un quadrillage rose. En cliquant dessus, on indique au logiciel qu'il s'agit du bloc à traiter.



2) Une fois sélectionné, le contour du bloc est garni de plusieurs "poignées" noires. Jusqu'à ce stade, tout s'est passé comme pour un déplacement de bloc.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

3) Cliquez sur une des "poignées" tout en maintenant le bouton droit appuyé. La silhouette se déforme en suivant les déplacements de la souris. Une fois la nouvelle forme définie, relâcher bouton, déplacer la souris et cliquer à nouveau. Le bloc prend alors sa nouvelle forme.

Grâce à la PAO, il est possible de réaliser des documents d'une grande qualitée. Un compatible PC et une simple imprimante peuvent se changer en une véritable imprimerie.

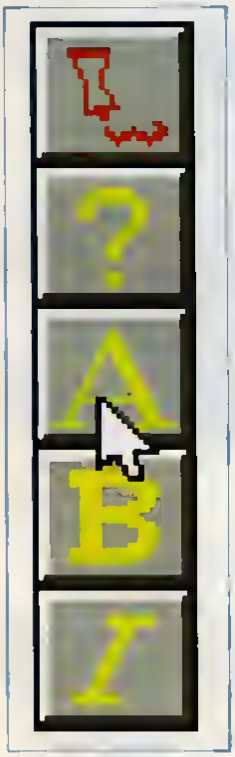
4) La forme du bloc n'est plus la même. Il est ainsi possible de donner n'importe quelle taille à un bloc.

Bureautique

Enrichissement typographique

Afin de créer des documents esthétiques, on peut choisir divers tailles et styles pour les textes, il s'agit de l'enrichissement typographique. Une boîte de dialogue permet de définir les options disponibles. Il est aise de changer l'allure d'un document en utilisant differentes formes de caracteres.

1: Sélection des polices de caractères
2 Selection des styles d'écritures (Bold=Gras, Italic=Italique, Underline=Souligné, Strikethru=Barré)
3 Icône permettant de quitter immediatement la boîte
4 Sélection Majuscule/Minuscule
5 Sélection du sens d'affichage (4 directions possibles)
6 Sélection de la hauteur d'écriture
7: Validation des options d'écriture
8 Quitter la boîte sans valider les options
8 Affichage tramé des caractères
10 Réglage de la longueur de la tabulation
11: Forme de la police de caractères courante
12 Fonction d'aide (entièrement en anglais)
13 Réglage de la couleur des caractères
14 Réglage de la taille des caractères



Un clic sur cette icône provoque l'apparition de la boîte de paramétrage des caractères

Helvetique 14
Helvetique Italique 14
Helvetique Gras Italique 14
Helvetique 20
Helvetique Italique 20
Helvetique 30

Calligraph 14
Calligraph Italique 14
Calligraph Gras Italique 14
Calligraph 20
Calligraph Italique 20
Calligraph 30

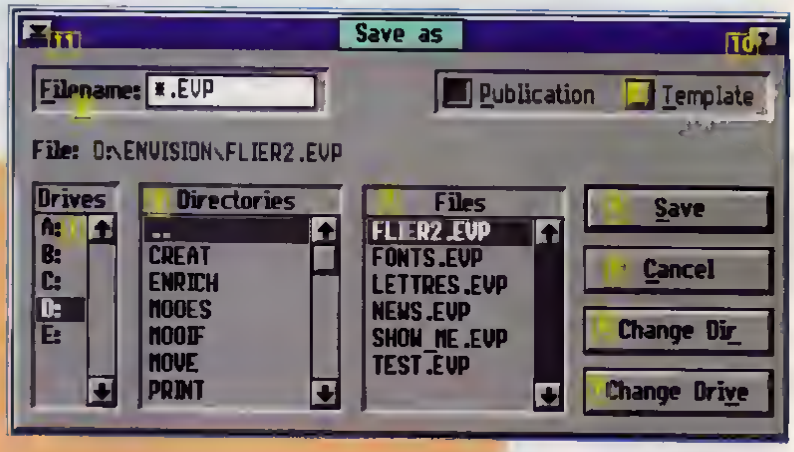
Helvetique Italique 40

Voici quelques caractères de formes et de tailles differentes

Bureautique

Sauvegarde d'un document

Pour sauver un document, il faut selectionner l'option "Souve" du menu déroulant "File". Il s'affiche alors une boîte de dialogue. Les fichiers de données de EnVision portent l'extension EVP



1: Liste des disques existants
2 Liste des répertoires courants
3 Listes des fichiers de EnVision
4 Sauvegarde du document courant
5 Abandon de l'operation sans faire de sauvegarde
6 Changement de répertoire
7 Changement de Disque
8 Selection du type de document
9 Nom du fichier courant
10 Fonction d'aide
11 Abandonner l'opération sans faire de sauvegarde

Une petite boîte de dialogue permet de choisir entre les options Publication et Template. Les fichiers Publication sont les documents de PAO ordinaires. Les fichiers Template sont des documents spéciaux préformatés selon un gabarit particulier. Nous reviendrons dans un prochain article sur cette option

On change le disque courant en sélectionnant le nouveau disque dans la liste des disques existants, puis cliquer sur le bouton Change Drive.
Pour changer de répertoire, on choisit le nouveau repertoire parmi la liste des repertoires courants, et on clique sur le bouton Change Dir

Boutique Artipresse

Nourrissez votre PC...

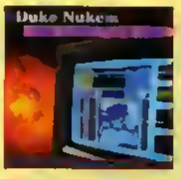
DUKE NUKEM
L'action garantie!
Ce jeu vous transporte hors des frontières connues de notre univers. Votre mission, si vous l'acceptez : est de stopper le Dr Proton dans son désir insatiable de destruction.
(Configuration minimum : 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100001 - 39 F.

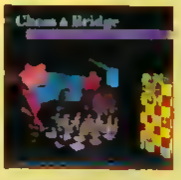
CHESS & BRIDGE
Patience et stratégie
Ce pack propose une sélection de 3 logiciels "cérébraux" : Bridgepal : un bon moyen de découvrir et jouer au Bridge.
Ed's Chess : battez l'ordinateur sur son propre échiquier?
Patience 10 : les réussites de nos grand-mères enfin sur écran.
(Configuration minimum : 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100002 - 39 F.

COMMANDER KEEN IV
Une aventure explosive
Ce logiciel, grand classique du jeu d'aventure graphique, va vous éblouir par ses effets sonores. Explorez de nombreux lieux et villes pour débusquer les Shikadi, véritables terroristes du cosmos. Halte au feu.
(Configuration minimum : 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100003 - 39 F.

WARHEADS FOR WINDOWS
Défendez la cité
Premier jeu de notre collection développé pour Windows. Aux commandes des canons de vos forteresses, éliminez les missiles ennemis avant qu'ils ne détruisent vos villes. Enfin un moyen de faire monter l'adrénaline entre deux sessions de Write!
(Configuration minimum : Windows 3.0 ou 3.1 et une souris). Réf. 100004 - 39 F.

ARCADE GAMES
Mettez le paquet!
Ce pack compose de 3 disquettes vous propose 9 logiciels. Du jeu d'arcade à celui de stratégie en passant par le Ball-Trap : des heures de loisirs en perspective. Composition : Commander Keen I, Commander Keen IV, Duke Nukem, Captain Comic, Dark Ages, Shooting Gallery, Moraff's Blast, Caddiehack Golf et Scorched Earth.
(Configuration minimum : 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100005 - 78 F.





Autres titres disponibles :

JUNGLE OF DOOM
Un jeu d'aventure graphique avec animation en 3D.
Vous devez aider Hugo à trouver l'antidote destiné à sauver Penelope d'une piqûre mortelle d'araignée.
(Configuration minimum : 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100006 - 39 F.

SCORCHED EARTH
Un jeu de stratégie qui vous entraînera dans un combat contre 9 adversaires. Vous disposez d'une batterie d'armes plus sophistiquées les une que les autres. Saurez-vous faire front?
(Configuration minimum : 640 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100007 - 39 F.

DARK AGES
Vous êtes le Prince du Grand Royaume. Pour accéder au trône, il vous faudra batailler pour récupérer ce qui vous revient de droit.
Relèverez-vous le défi? Un très grand classique du genre.
(Configuration minimum : 512 Ko les RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100008 - 39 F.

CAPTAIN COMIC
Voici le Super Héros. Aidez-le à retrouver les trésors cachés sur la planète Omsoc dérobés de la planète Tombi? Le challenge n'est pas facile.
(Configuration minimum : 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100009 - 39 F.

PINBALL & BREAKOUT
Les bornes d'arcade à la maison : 3 jeux sont proposés : Moraff's Blast (un casse-briques coloré), Moraff's Pinball (jeu de flippers) et Poker Solitaire (jeu de réussite). Ambiance garantie.
(Configuration minimum : 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100010 - 39 F.

GAMES OF STRATEGY
Un super pack de 7 logiciels orientés stratégie : Caddiehack Tour, (jeu de golf), Patience 10, Ed's Chess, PC-Gammon, Mah-Jong, Double Blocks et Cribbage Partner. Préparez-vous pour la bataille.
(Configuration minimum : 380 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100011 - 59 F.

CASINO GAMES
Un pack de 5 logiciels pour flamber! Retrouvez l'ambiance de Las Vegas sur votre écran. Blackjack, Casino Variety (roulette, baccarat, jeu de des ...), Ultima Deluxe (blackjack), Vegas Pro Video Poker (copie conforme des machines d'arcade), Vegas Johnny's Draw Poker (poker).
(Configuration minimum : 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100012 - 117 F.

GAME SERIES #2
Le casino à domicile! 3 programmes sont proposés : BlackJack, PC-Gammon (backgammon) et Vegas Johnny's Draw Poker (poker).
De quoi passer quelques soirées animées.
(Configuration minimum : 256 Ko de RAM, moniteur EGA ou VGA, disque dur). Réf : 100013 - 39 F.

Ce bon peut-être découpé, photocopié ou recopié.

BON DE COMMANDE à retourner à : **La Boutique Artipresse**, 79, avenue Louis Roche, 92330 Gennevilliers

Produits	Référence	Prix
		..... F.
		..... F.
		..... F.
		..... F.
		..... F.
	Frais d'expédition	20 F
Total		..... F.

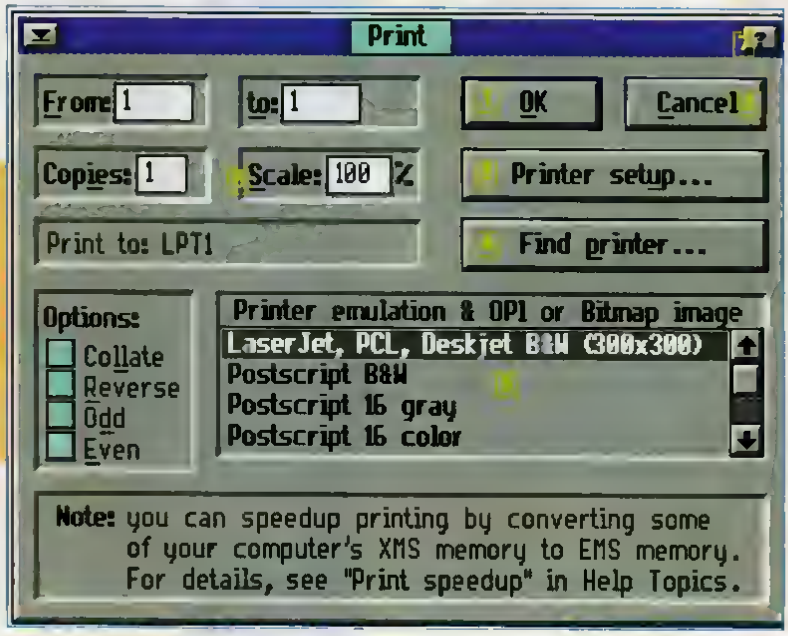
Ci-joint mon règlement de ..... F par chèque bancaire ou postal (offre limitée en France) à l'ordre d'**Artipresse**

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal .....
Ville .....

Bureautique

Imprimer un document

Pour imprimer un document, on clique sur l'option Print du menu File On presse sur le bouton OK pour lancer l'impression Certains options d'impressions ne sont pas utilisables avec cette version de EnVision, elles ne sont pas fléchees sur l'image



1· Impression
2 Abandon de l'impression
3: Reglage des parametres de l'imprimante
4 Liste des imprimantes compatibles
5 Liste des imprimantes connues par EnVision
6 Réglage du coefficient d'impression

Le coefficient d'impression est un paramètre qui détermine la taille de l'image imprimée. Le coefficient normal est 100%, dans ce cas, l'impression occupe toute la surface de la feuille Avec un coefficient de 50%, la surface imprimee est deux fois plus petite Cela peut servir à l'impression des brouillons puisque l'impression d'une petite image est plus rapide et consomme moins d'encre

Avant d'imprimer un document, indiquez au programme le type d'imprimante Il faut pour cela utiliser la fenêtre qui porte le joli nom de Printer emulation & DPI or Bitmap image Utilisez l'ascenseur pour trouver le nom de votre imprimante et cliquez dessus Si vous ne trouvez pas la référence de votre imprimante, cliquez sur le bouton Find printer Il s'affiche alors une liste plus complète au vous trouverez certainement votre bonheur Il s'agit en réalité d'une table d'équivalence Dans l'image accompagnant ce texte, l'imprimante sélectionnée est une Laser Jet, PCL, Deskjet B&W (300x300) alors qu'il s'agit en réalité d'une imprimante a jet d'encre HP DeskJet 500 Ne trouvant pas cette imprimante dans la première liste, nous l'avons cherché dans la seconde et avons trouvé cette équivalence

Virgule
L'écriture revisitée

Les outils bureautiques savent de nos jours pratiquement tout faire, simplement à partir d'une saisie. Donner une touche personnelle à ses lettres, en insérant des dessins, des tableaux, des graphiques... sans Windows! C'est possible, en voici la preuve.

POURQUOI UN TRAITEMENT DE TEXTE?

LES QUATRE C
Un traitement de texte répond tout d'abord à quatre besoins essentiels "couper, copier, coller, chercher" avec lesquels n'importe quel utilisateur peut éliminer, dupliquer ou déplacer des mots, des phrases et des paragraphes, rechercher un mot et demander son remplacement .

LES POLICES
Un traitement de texte permet aussi l'usage de plusieurs polices de caractères pour différencier, mettre en valeur ou attirer l'oeil. Le positionnement du texte par rapport à la feuille est réglable marge à droite, à gauche, haute et basse, justification, centrage, retrait de paragraphes. La définition d'une en-tête et d'un pied-de-page, la suppression des veuves, l'incrémentation du numéro de page lors de l'impression sont autant de possibilités offertes par le traitement de texte

FEUILLE DE STYLE
Parmi les fonctions plus spécifiques, figurent les feuilles de style qui automatisent la présentation des documents avec une forme toujours identique et le publipostage qui permet en une seule opération d'obtenir des courriers personnalisés à partir d'un même texte

CONVIVIALITE
Un traitement de texte est aussi capable de dialoguer avec les autres grâce à des facilités d'importation et d'exportation de textes (notamment au format ASCII) Enfin, un traitement de texte se veut convivial icônes, menus déroulants, fenêtres escamotables, zoom, aide en ligne, utilisation de la souris et des "raccourcis clavier" apportent un indéniable confort

PRESENTATION DE VIRGULE

Virgule est un traitement de texte alliant puissance par le nombre de fonctions proposées, rapidité de travail et d'affichage, compacité et simplicité de par l'utilisation de menus déroulants, de boîtes de dialogue et de la souris. VIRGULE sait reconnaître et exploiter au mieux les cartes graphiques CGA, EGA et VGA ainsi que les cartes monochromes HERCULES et MDA

Les menus déroulants de VIRGULE et la règle sont en haut de l'écran. La ligne d'état (indiquant le nom du fichier édité, le style courant, le mode de tracé, le mode d'écriture, le pourcentage de remplissage mémoire et les coordonnées dans le texte) se situe sur la der-

LANCER VIRGULE
VIRGULE ne nécessite aucune installation préalable Pour lancer le programme, placez-vous dans le répertoire où le programme est installé (il s'agit du répertoire Virgule) et exé-

cutez la commande ci-dessous sans le point-virgule ni les commentaires
CD\ [Entrée] ,retour à la racine
CD VIRGULE [Entrée] ,direction Virgule
VIRGULE [Entrée] ,lancement
Pour lancer le traitement de texte tout en chargeant un document qui s'affiche automatiquement a l'ecran, tapez la commande
VIRGULE nom_du_document [Entrée]
ou "nom_du_document" est le nom du fichier d'un document préalablement sauvegardé dans une session de travail anteneure.

QUITTER VIRGULE
Pour quitter le programme afin de revenir à l'invite (prompt du système d'exploitation), frappez à la suite les touches [Esc] [F] [Q], ce qui exécute la commande QUITTER du menu FICHIER, puis confirmez par [O]
Si vous n'avez pas sauvegardé vos modifications, VIRGULE vous invite à le faire en affichant le message "DOCUMENT MODIFIE Abandonner ou Enregistrer", frappez alors [A] ou [E] suivant le cas

ENTREE DANS VIRGULE

EXECUTER UNE COMMANDE
Trois méthodes, miscibles entre elles, sont à votre disposition pour rendre actif les menus déroulants et accéder à une des nombreuses commandes de VIRGULE

Chaque menu contient une liste d'options que l'on pourra sélectionner directement en frap-

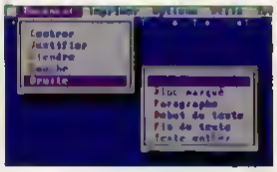
1) Frappez soit la touche [F10] soit la touche [Esc] notée aussi [Echap]. Utilisez ensuite une des quatre fleches de déplacement du curseur afin de mettre en surbrillance la commande desirée qui sera executée par appui de la touche [Entrée]
2) Une méthode plus rapide réside dans l'utilisation de "raccourcis clavier" Elle consiste, aprés la frappe de la touche [Esc], à taper l'initiale de la commande ou la lettre l'identifiant, écrite toujours en caractère majuscule Ainsi pour executer la commande QUITTER, il vous a fallu appuyer successivement sur [Esc] puis sur [F] et enfin sur [Q].

Vous pouvez aussi utiliser une macro-commande que vous aurez au préalable défini à partir du menu UTILS (reportez-vous aux pages 27 et suivantes de la documentation interne du logiciel pour en savoir plus) C'est très simple et très bien expliqué!
3) Vous pouvez utiliser la souris si vous en possedez une Pointez (en amenant le curseur sur) un des éléments du menu, cliquez une fois (en appuyant puis en relâchant aussitôt le bouton gauche), accrochez la barre de sélection (en maintenant enfoncer le bouton gauche) et la faire glisser jusqu'à l'élément désiré Un fois l'élément pointé, le relâchement du bouton gauche entraînera sa sélection

ANNULER LA SELECTION D'UNE COMMANDE
Pour annuler la selection d'une commande, appuyez sur la touche [Esc] autant de fois que nécessaire pour revenir en mode entrée de texte ou ou niveau de commandes souhaitées La touche [Esc] joue le rôle de "bascule" du mode commandes au mode saisie du texte et vice-versa

SAISIR DU TEXTE
Pour entrer du texte, il suffit tout simplement de le taper à l'aide des touches du clavier VIRGULE utilise la "frappe au kilamétre". En d'autres termes, lorsque vous saisissez le texte de votre document et que vous arrivez en fin de ligne, continuez à entrer du texte VIRGULE passera automatiquement à la ligne suivante L'appui de la touche [Entrée] provoque un passage immédiat à la ligne suivante et place le curseur en début Le texte saisi entre deux frappes de la touche [Entrée] forme un paragraphe Le paragraphe, qui peut contenir plusieurs phrases, est l'un des éléments de base d'un document pour sa mise en forme

MISE EN FORME
Lorsque vous entrez le texte de votre document, celui-ci revêt les attibuts standards (police, taille, graissage) que vous pouvez sélectionner à partir du menu STYLE La mise en forme permet de definir sa presentation au sein de la page centrage, justification, alignement a gauche ou à droite sont commandés à partir du menu DOCUMENT et sont applicables sur tout ou partie du texte L'encadrement d'un titre est obtenu à partir du menu TRACE.



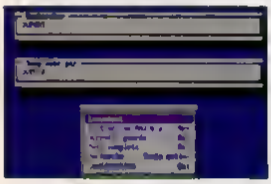
VIRGULE propose cinq façons très courantes de mettre en forme du texte à l'intérieur de votre document et de six manières dif-

Bureautique

NAVIGUER DANS VIRGULE

SE DEPLACER
Pour connaître les commandes de déplacement et d'effacement dans l'éditeur, nous vous conseillons d'utiliser l'aide intégrée. Pour y accéder, frappez la touche [F1] puis [Entrée] et laissez-vous guider par les pages écran.

CHERCHER UN MOT
Si votre document est long, la recherche d'un mot ou d'une expression par consultation de chacune des lignes de texte est une opération fastidieuse. Faites plutôt appel à la commande CHERCHER du menu DOCUMENT en utilisant le raccourci [Ctrl]-[Q] puis [F]. La démarche à suivre est la même que pour la commande de remplacement, seule la fenêtre "Remplacer par" ne sera pas affichée. On poursuivra la recherche par la commande [Ctrl][N].



Remplacer DUPONT par DUPUIS, bien que schématique, est une opération très courante en matière de traitement de texte.

REMPLACER UN MOT PAR UN AUTRE
Faites appel à la commande REMPLACER du menu DOCUMENT en utilisant le raccourci [Ctrl]-[Q] puis [A]. Vous aurez alors à fournir, dans cet ordre, les informations suivantes :
- expression à rechercher
- expression de remplacement
- recherche sur majuscule/minuscule, avec accentuation, sur des mots complets
- étendue de la recherche (texte entier, bloc, paragraphe, ligne ...)
- confirmation avant tout remplacement
- lancement

GERER LES BLOCS

SELECTIONNER DU TEXTE
Un bloc est un ensemble contigu de lignes marquées en vue d'effectuer une opération sur cette portion réduite de texte. Pour sélectionner du texte, il faut repérer un bloc. Le marquage de bloc se fait par la touche [F7] pour désigner sa première ligne (donc le début) et par l'appui de la touche [F8] pour désigner sa dernière ligne (donc la fin). Une sélection apparaît toujours en noir sur fond vert à l'écran.

ABANDONNER UNE SELECTION
Pour abandonner une sélection, positionnez le curseur en dehors du bloc et frappez soit la touche [F8] si le curseur est au-dessus du bloc, soit la touche [F7] si le curseur est positionné au-dessous du bloc.

MODIFIER UNE SELECTION
Si vous souhaitez étendre la sélection vers le haut, déplacez le curseur vers le haut jusqu'à la ligne souhaitée puis frappez la touche [F7]. Si vous souhaitez une extension vers le bas, déplacez le curseur vers le bas puis frappez la touche [F8]. Pour réduire une sélection, agissez à l'inverse.

JONGLER AVEC LES BLOCS

Six opérations sur les blocs peuvent se faire depuis le menu DOCUMENT mais l'emploi de raccourcis clavier indiqués en face de chacune d'elles permet de les réaliser

Un bloc peut-être :
COPIÉ à la position actuelle du curseur. Le bloc d'origine est seulement dupliqué, il reste inchangé.
DETRUIT et le document est diminué d'autant de lignes. Etant donné qu'il n'existe pas de commande de rappel d'un bloc supprimé, cette commande devra être utilisée avec prudence.
DEPLACE en le faisant passer de sa position d'origine à la position actuelle du curseur.
SAUVEGARDÉ sur disque avec le format document. Il aura pour nom celui du fichier dont il est extrait suivi de l'extension .BLK. Tout nouveau bloc sauvegardé écrasera irrémédiablement le précédent.
IMPRIMÉ. Il est envoyé à l'imprimante en gardant certaines options de formatage mais sans pagination.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVER SON DOCUMENT
Lorsque le texte de votre document est saisi, vous pouvez le sauvegarder de quatre

QUELLES DIFFERENCES?
Traitement de texte, éditeur de texte et traitement de document sont des outils proches l'un de l'autre. Les différences essentielles se situent au niveau des capacités d'impression. Les éditeurs de texte (comme TEDDY, prochainement dans PC Novice) en sont pratiquement dépourvus alors que les traitements de texte (comme VIRGULE) en ont de très évoluées. Quant aux logiciels de mise en page (comme ENVISION PUBLISHER), ils permettent de préparer des documents pour l'impression mais ont cependant des moyens limités dans les traitements du texte.

Bureautique

manieres differentes
- en frappant la touche de fonction [F2]
- en entrant dans le menu FICHIER et en validant l'option SAUVER puis en choisissant une des trois formes proposees ASCII, TEXTE ou DOC (reportez-vous à la page 4/29 de la documentation pour distinguer ces trois extensions)
- en entrant dans le menu FICHIER et en validant l'option SAUVER SOUS Vous devrez alors preciser l'unité, le chemin d'accès et le nom du fichier
- par la sauvegarde automatique à intervalle de tempa régulier

RAPPELER SON DOCUMENT

Rappeler un document afin d'en modifier le contenu ou la mise en forme est pratique courante. Pour charger un document et l'afficher à l'écran, frappez la touche de fonction [F3] qui entraîne l'ouverture d'une fenêtre de saisie du masque de fichier. Ce masque répond aux mêmes règles que sous DOS

Le masque de saisie étant "*.DOC", tous les fichiers du répertoire ayant cette extension sont affichés. Il ne reste plus

IMPRIMER

La gestion des options d'impression ainsi que la selection de l'imprimante se font aussi depuis le menu IMPRI-

L'impression se commande à partir du menu IMPRIMER Trois étapes sont nécessaire pour y parvenir

1) L'option VERS autorise une impression immédiate (Imprimante) ou une impression differee (Fichier) via le DOS Lorsque l'impression est détournee vers un fichier, celui-ci reprant le même nom que le document edite mais avec l'extension PRN

2) L'option QUALITE définit la qualite d'impression brouillon (mode rapide et leger) ou bien courrier (mode plus lent mais soigne)

3) L'option LANCEMENT autorise l'impression

DONNER DU CARACTERE AVEC VIRGULE

PERSONNALISER L'IMPRESSION D'UN DOCUMENT

On peut moduler selon ses goûts ou ses besoins l'impression d'un document en modifiant les options d'impression.

Elles sont regroupées, à l'exception de celle fixant la qualité,dans le sous-menu OPTIONS du menu IMPRIMER Detaillons-en quelques unes

Les options élémentaires
- La densité Pica autorise l'impression de 80 caractères tandis que la densité Elite permet d'en imprimer 96
- La zone d imprimer va de la première page à la dernière page indiquée (qui ne sont pas forcement la première ni la dernière de votre document!)
- On peut ne pas faire débuter l'impression en haut de la feuille de papier, ni imprimer jusqu'au bas, en délimitant les marges de haut et de bas de page Les valeurs sont exprimées en nombre de lignes

Les options de numérotations

Elles sont regroupées dans le sous-menu NUMEROTER Elles permettent de numéroter les pages, en haut ou en bas de page, à droite de la feuille ou à gauche ou centré ou encore alterné, en chiffres arabes ou romains

Voici une des nombreuses façons de configurer l'impression d'un document

Les effets speciaux

La reliure permet de placer le texte sur la page afin de relier les pages imprimées a gauche et à droite

Les en-têtes et les bas de pages sont definis independamment pour les pages

INSTALLATION DE VIRGULE SUR VOTRE DISQUE DUR

Apres avoir insére la disquette de PC Novice n°6 dans le lecteur A (ou B selon le format), sous DOS, tapez

A. VIRGULE C puis validez avec [Entree]

Le programme va se decompacter et le repertoire VIRGULE contenant les fichiers du traitement de texte se créera automatiquement sur le disque dur C.

Vous aurez besoin d'environ 300 Ko de libre sur votre disque pour l'installation. Vous pouvez aussi installer VIRGULE sur une disquette 5 pouces 1/4 haute densité (1,2Mo) ou 3 pouces 1/2 double ou haute densité (720 Ko ou 1,44 Mo) Si vous avez deux lecteurs de disquettes, remplacez C par A ou B

WINBBT L'EMULATION MINITEL POUR WINDOWS 3.0/3.1

- Emulation Minitel (40 et 80 colonnes)
- Affichage de l'écran Minitel en couleur
- Choix de la taille de l'écran Minitel
- Annuaire téléphonique paramétrable
- Composition automatique des numéros
- Compatible Minitel ou Modem Hayes
- Pilotage double souris et/ou clavier
- Capture pour consultation hors ctx
- Emulation 80 colonnes ANSI/VT100
- Téléchargement BBT en tâche de fond
- Macro-commandes, etc...

TESTEZ-LE !

mois sans l'acheter...

Recevez une version d'évolution IDENTIQUE à la version prochainement commercialisée. Pour cela, vous devez vous engager à nous signaler toute amélioration susceptible de rendre ce programme encore meilleur et nous envoyer une disquette vierge avec 15 F en timbres à :

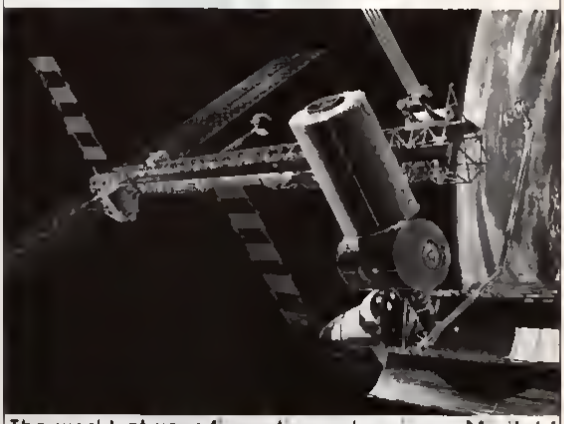
FRANCE-TEASER
Opération Voreuse
22 Grande Rue
92310 SEVRES

Offre réservée aux 10 000 premières demandes

WINBBT

CONTACT THE WORLD

3617 EMAIL



The world at your fingertips only using a Minitel !

Just dial 3617 code EMAIL to access USENET

Do you want to send a mail to your friend in New York ?

No problems. You just need to know his email adress and he'll receive your message in a few hours on his computer.

Do you want to read the latest news about any subject ?

Easy. Reach the conferences sections and look for the topic you're interested in. There are more then 500 of them.

For more informations, feel free to contact our Hot-Line (33 1) 46.26.43.10
3617 EMAIL is a France Teaser service 22 Grande Rue 92310 SEVRES - FRANCE

FRANCE/USA

3615 TEASER

Liste rapide parmi nos **16.000 FREEWARES** et/ou **SHAREWARES** présents sur le serveur

Castle Wolfenstein jeu d'arcade VGA SB
Bash/Clean sélection/suppression VIRALE !
EmuPlus émulateur vidéotex graphique
4DOS remplace COMMAND.COM du DOS
Virgule traitement de textes FRANCAIS
CelDisk catalogueur de disquettes
Blaster Master utilitaire Sound Blaster
ModPlay player de MOD Amiga sur SBlaster
Desmet-C compilateur langage C complet !
Boyle éditeur d'partie programmation PRO
Hyperdisk le meilleur CACHE DISQUE
MUSM serveur vidéotex MULTI VOIES !
GEOArts plein de clip-arts pour GEOWORKS
TBScan SUPER détecteur de virus
Galactix shoot em up VGA Sound Blaster !
VgaCopy copieur de disquettes VGA/texte
GEOFont des fontes pour GEOWORKS !
Vpic visualisation d'images tous formats
Neopaint soft de dessin qualité professionnelle
POV Raytrace programme de Ray Tracing
Gateworld jeu VGA Sound Blaster
Clyde jeu d'aventure EGA/ VGA
Monster Bash arcade VGA Sound Blaster
Bash Winds arcade VGA Sound Blaster
etc. etc.. etc. etc. etc. etc.

Et pour **WINDOWS 3.0** et **WINDOWS 3.10**

IconMaster couteau Suisse des icônes
LaBrie fonts de la 3D sous Windows !
- Clipnotes super presse-papier multi-usage
Command Prompt gestionnaire de fenêtre
- CPU-Usage tout sur l'occupation machine
BigDesk écran virtuel GEANT !
BlackMenu super barre d'icônes sur côté
IconMagic création/édition d'icônes
IconBrew repeuplement/ajout d'icônes
BFree tout sur votre mémoire disponible
MegaEdit méga éditeur de textes ASCII
Microlink prg de communication via modem
NeXT ajoute un look NeXT à votre PC !
PicFolio catalogue/visualise toute image
Paint Shop Pro FANTASTIQUE prg de retouche
Reviser un BASIC sous Windows
PowerBBS serveur BBS multi-voies/modem
WinCli interpréteur DOS en ligne de cmd.
Route barre de menus scrollement GENIALE
WinBar des codes barres sous Windows !
WinPract version Windows du FRACTINIT
- WinBatch écrire des Macros pour Windows !
WinCheck tenue de compte bancaire
etc.. etc.. etc.. etc. etc.. etc..

Téléchargez

Sur notre serveur les dernières versions des meilleurs programmes PC en provenance de FRANCE et des USA. Tous nos fichiers sont GARANTIS SANS VIRUS connus et sont compactés pour économiser votre temps de transfert.

99 centimes !

C'est ce que vous coûtera la minute de connexion sur notre serveur alors que nos **confrères** sont presque tous à **1,27** frs.

Recevez sous 48 H.

Le **logiciel BBTPRO** pour télécharger à partir de votre PC. Il suffit d'envoyer 15 francs en timbres et une disquette vierge avec votre nom et adresse à

France-Teaser
22 Grande Rue
92210 SEVRES

"Teaser the best download you could find in France"

GIRL !

CD-ROM ISO 9660

COMPILATION DE CHARME

Plus de 3000 fichiers (GIF, BMP, PCX, JPG & PIC) compatibles PC, ATARI, AMIGA, MAC, NeXT, SUN, etc sélectionnés dans la banque de téléchargement du serveur 3615 TEASER.

(images 256 couleurs - résolution 640 x 480)

BON DE COMMANDE à retourner à FRANCE-TEASER 22 Grande Rue 92310 SEVRES

❑ **OUI** je désire recevoir sous 5 jours le CD-ROM **"GIRL !"** au prix de **390 F TTC**

Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de FRANCE-TEASER

NOM : Prénom :
Adresse :

Code Postal : |_|_|_|_|_|
Ville :

Je certifie être majeur,
Signature :

impaires et les pages paires. L'impression recto-verso permet la gestion de l'impression dans ce mode. Les pages impaires sont d'abord toutes imprimées, puis après avoir retourné la liasse dans le chargeur, l'impression se poursuit par les pages paires. L'impression inversée imprime le document de la dernière page jusqu'à la première. Cette option est combinable avec le mode recto-verso.

CONFIGURER SON IMPRIMANTE

Pour obtenir une impression correcte de votre document, il est nécessaire que votre imprimante soit reconnue par VIRGULE. Pour cela, sélectionnez le menu IMPRIMER puis l'option IMPRIMANTE et enfin l'option CHOIX DE L'IMPRIMANTE dans le sous-menu. Sélectionnez alors l'imprimante dans la liste par déplacement de la barre puis validez par [Entrée].

Si vous ne trouvez pas votre imprimante dans cette liste, faites [Esc] et sélectionnez l'option MODIFICATION DES CODES. Renseignez un à un les 15 paramètres de la liste (en vous aidant pour certains de la notice d'utilisation de votre imprimante). Et pour terminer, enregistrez le tout dans un fichier qui portera le nom de votre imprimante en activant l'option SAUVEGARDE DES CODES.

ADAPTER SON ENVIRONNEMENT

L'environnement de travail de VIRGULE est modifiable depuis le menu OPTIONS. Vous pouvez ainsi adapter la couleur, le mode d'affichage, l'aide en ligne et l'éditeur de texte.

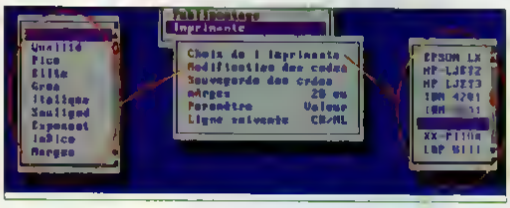
L'utilisateur a le choix entre 4 palettes de couleurs pour les menus et boîtes de dialogues et 3 pour le texte.

Le mode d'affichage en nombre de lignes par écran dépend avant tout du type de carte vidéo installée sur votre machine. Faites des essais et choisissez celui qui vous convient le mieux.

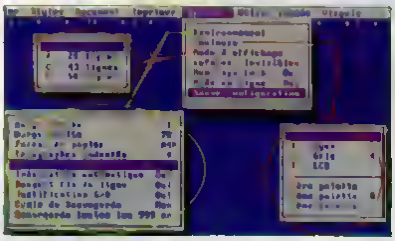
L'aide en ligne se fait au niveau des menus. Elle apporte des informations complémentaires à l'option désignée par la barre de sélection.

Les variables d'environnement permettent de configurer l'éditeur de texte. Elles concernent essentiellement le positionnement des marges droite et gauche, la gestion de la tabulation, le choix du format de papier (à choisir dans une liste), l'indentation des paragraphes, la justification automatique et enfin les types de sauvegardes.

Norbert BOURQUIN



L'imprimante sélectionnée est affichée dans le menu IMPRIMER, à droite de l'option imprimante. Ce sous-menu permet de changer d'imprimante (noms listés à droite) ou de créer un pilote spécifique à la votre (liste des codes à saisir à



LE LIBRE-ESSAI

VIRGULE est un logiciel en libre-essai (Shareware). C'est une forme particulière de diffusion qui permet à l'utilisateur potentiel d'essayer librement les logiciels avant de les acquérir. Toute utilisation, autre qu'à des fins de tests, nécessite un enregistrement auprès de l'auteur. C'est pour cette raison qu'un fichier (en général ORDER ou REGISTER) complète le programme et fournit l'adresse de l'auteur ainsi qu'une demande de contribution (variable selon le type de logiciel) qui peut aller de 50 à 500 F. En respectant ces règles, vous serez alors dûment enregistré comme utilisateur du logiciel, ici VIRGULE, et pourrez bénéficier des avantages suivants :

* Envoi de la dernière version dès réception de la contribution
* Informations sur le logiciel
* Service de questions/réponses
* Mises à jour gratuites et automatiques. Toute nouvelle version vous sera adressée dès sa disponibilité

Le formulaire d'enregistrement est présent sous la forme d'un fichier texte nommé CONTRIB.DOC. N'oubliez pas de préciser le format de disquettes.

Le traitement de texte
Règles de base

Vous vous servez déjà d'un traitement de texte au vous allez utiliser Virgule. Connaissez-vous les termes principaux et les erreurs à ne pas commettre?

En informatique, comme ailleurs, le manque de bases est catastrophique pour comprendre l'environnement dans lequel on evolue Aussi allons-nous vous apporter les elements essentiels afin de mieux comprendre toutes les possibilites offertes par un traitement de texte Mais, d'abord, pourquoi le traitement de texte sur ordinateur?

DEFINITION

Le traitement de texte permet la creation et l'impression de textes Les textes peuvent etre volumineux, un livre par exemple, ou moins important, comme, un courrier quotidien

AVANTAGES DU TRAITEMENT DE TEXTE

Grâce a l'ordinateur, on bénéficie d'avantages supplementaires, par rapport a la machine a écrire, qui sont entre autres.

- la création du texte et son enregistrement sur un support Il est donc disponible à tout moment pour n'importe quel utilisateur,
- mise en page non figee,
- les corrections ne necessitent pas de manipulations autres que celles du clavier Economie de blanc, de collage intempestifs
- on l'imprime en plusieurs exemplaires, si l'on le désire, suivant le format de la page,
- apport d'outils divers pour réduire des erreurs éventuelles (correcteur grammatical ou orthographique), mise en page facilitée (polices de caractères, WYSIWYG -representation à l'ecran de ce qui sera imprimé-, colonnes) ou même insertion de dessins

GLOSSAIRE DES MOTS CLES

Aperçu
Visualisation, à l'écran, du document pleine page tel qu'il sera imprimé Cette operation est aussi appelee WYSIWYG (What You See Is What You Get = ce que vous voyez est ce que vous obtenez)

Attribut
Caractéristique du caractère C'est aussi un style Par exemple, on parle d'un caractère gras, italique, souligne ex gras

Capitales
Lettres majuscules L'inverse sont les minuscules

Caractere de conduite
Peut être un point, un tiret ou autre C'est en général un caractère reliant des textes

Césure
Coupure des mots par un trait d'union Exemple cou-pure

Colonne
C'est un texte inseré entre une marge gauche et une marge droite Pour un tableau, chaque division verticale s'appelle une colonne

Copier
Prend la sélection et la duplique sans retirer l'original

Point d'insertion
Synonyme de curseur Se matérialise sur l'écran par un trait clignotant

Deplacer
Prend la selection et la transfere a un autre endroit L'original n'existe plus

Draguer
Action de prendre un élément avec la souris et de

Graphisme

le faire glisser à l'endroit voulu.

Dupliquer
Copier, reproduire une sélection

Empattement
Terminaison des hauts ou des bas de lettre. L'empattement est différent suivant les polices de caractères utilisées.

Mode Drapeau
Le début ou la fin des lignes ne sont pas alignés. Il existe deux types de drapeau : à gauche ou à droite.

Espacement fixe
Tous les caractères ont la même largeur. En opposition à espacement proportionnel.

Espacement proportionnel
Chaque caractère a une largeur attribuée dépendant de son importance. Un I n'aura pas la même largeur qu'un W.

En-tête
Texte imprimé dans la marge haute de la page. Il peut être différent suivant les pages. Pour la marge basse de la feuille on appelle cela Bas de page ou Pied de page.

Exportation
Passage d'un texte tapé sous un logiciel vers un autre logiciel. Tous les logiciels ont leur propre façon d'interpréter le texte et ses attributs. Le seul texte portable sur toutes les machines est celui tapé en caractères ASCII standard.

ASCII
American Standard Code for Information Interchange. Codes standard attribués aux caractères.

Importation
Opération inverse de l'exportation. On récupère un fichier tapé sous un autre logiciel après l'avoir importé.

Insérer
Mettre du texte à l'endroit où se trouve le curseur sans détruire ce qui se trouve derrière.

Ecriture en exposant
Les caractères tapés dans ce mode se retrouvent sur la ligne du dessus. Ainsi, comme en mathématiques on élève le caractère d'un certain nombre de points. Exemple : x^2

Ecriture en indice
Même chose que l'exposant mais cette fois vers le bas. Cela peut servir en biologie pour l'oxygène : O_2

Feuille de style
Ensemble des styles attribués à un document. Les styles peuvent se porter sur les caractères, les mots, les phrases, les paragraphes ou la page entière.

Format
Modifie l'aspect de la donnée. Par exemple, le format date est différent suivant les pays.

Impression
Sortie du document sur imprimante.

Interlignage
Espace séparant deux lignes consécutives. Entre deux lignes il ne peut y avoir qu'un seul type d'interlignage. Les types sont simples, doubles ou à la demande du rédacteur (évitez les espaces trop importants).

Interparagraphe
Espace séparant deux paragraphes consécutifs.

Mode à l'italienne
Equivalent au paysage. On écrit dans la longueur de la feuille et non plus dans la largeur. Le mode de présentation est latéral.

Justification ou justifier un texte
Alignement du texte en marge gauche et en marge droite. Il est conseillé, pour éviter trop d'espace, de gérer les césures.

Ligne
Une ligne de texte est comprise entre deux passages automatiques à la ligne suivante. Pour un tableau, c'est l'équivalent de la division horizontale. Ne pas confondre avec le paragraphe.

Marge
Espace réservé où l'on ne peut écrire du texte.

Mot
Ensemble de caractères délimité par des espaces ou des signes de ponctuation.

Occurrence
Numéro de l'apparition d'un mot recherché dans le texte. Exemple : la cinquième occurrence du mot "il" dans cet article se trouve à "un courrier quotidien".

Orpheline
Ligne qui se trouve seule à la fin de la page et faisant partie d'un paragraphe qui se trouve alors à la page suivante.

Paragraphe
Groupe de mots ou de phrases délimité par un retour à la ligne (crée par [Entrée]).

Petites capitales
Petites majuscules.

Pied de page
Texte se trouvant dans la marge basse de la feuille. Le pied de page peut ne pas exister sur toutes les feuilles.

Plan
Mode de présentation du texte. Un mode plan permet l'affichage du texte comme si l'on avait des niveaux d'une table des matières.

Point
Outre le caractère point, c'est une unité de valeur valant 0,351mm.

Point d'insertion
C'est l'équivalent du curseur (emplacement de la saisie).

Police
Famille de caractères ayant des points en commun. On dit aussi des fontes de caractères. Il y a, par exemple, l'Arial, le Courrier, le Roman ...

Portrait
En opposition ou mode à l'italienne. On imprime dans le sens vertical de la page (sens normal).

Règle
Affichage des endroits où se trouvent les retraits ou les tabulations.

Remplacer
L'opération de remplacement supprime le texte sélectionné et insère, à la place, les nouveaux caractères.

Retrait
Il s'effectue par rapport aux marges droites et gauches et celaplus particulièrement dans un paragraphe.

Saut de page
Deux possibilités pour passer à la page suivante : automatiquement par le logiciel ou manuellement par l'utilisateur.

Sélectionner
Choisir une partie de l'écran en

la mettant en évidence en vue de faire un traitement. Mettre en caractères italiques une phrase, par exemple.

Signet

Marque un endroit important dans un texte afin d'y accéder plusvite ultérieurement.

Style

Caractéristique affectée aux caractères ou aux paragraphes. On peut réunir tous les styles d'un document dans une feuille de style.

Supprimer

Retirer du texte qui a été sélectionné. On dit aussi: couper du texte. La coupure peut être réutilisée par la suite et il existe des commandes qui peuvent annuler cette suppression.

Tabulation

Permet de définir des positions sur une ligne. On s'en sert pour mettre en forme de tableau du texte.

Veuve

Même chose que l'orpheline mais cette fois-ci, la ligne se trouve seule en haut d'une page.

WYSIWYG

What You See Is What You Get. Ce que vous voyez à l'écran est ce que vous obtiendrez. C'est un mode d'affichage qui vous permet de savoir comment sera imprimé votre texte par rapport à la page.

REGLES DE DACTYLOGRAPHIE

Comme partout, il est nécessaire de respecter certaines règles de dactylographie pour que votre texte soit lisible. Ces règles ne sont que des notions. Suivant votre humeur et l'endroit où vous vous trouvez (en France, les règles ne sont pas les mêmes qu'au Etats-Unis) vous pourrez en modifier quelques unes.

Mise en page

Marge droite: 2,5 cm
Marge gauche: 2,5 cm
Marge haute: 3 à 4 cm
Marge basse: 3 cm
retrait: 1,5 cm

Coupure de fin de ligne

Les mots se coupent:

- à la fin d'une syllabe: in-former,
- entre deux consonnes doubles: discus-sion.

Il ne faut pas mettre d'espace avant ce tiret.

Espacement

- Le point et la virgule nécessitent un espace après mais pas avant,
- les points de suspension n'ont pas d'espace entre chaque point,
- le point virgule, le double point ":", le point d'exclamation, le point d'interrogation nécessitent un espace avant et un après,
- aucun espace pour le trait d'union,
- un espace avant et un autre après pour le tiret isolé (ex: Paris - Marseille),
- il n'y a pas d'espace avant ou après l'apostrophe (regardez cette ligne!),
- la parenthèse ouverte "(" prend un espace avant et pas après
- la parenthèse fermée ")" ne prend pas d'espace avant mais un, après,
- les guillemets répondent aux mêmes règles que les parenthèses. Les guillemets sont utilisés pour encadrer une citation, mettre en valeur un terme, une expression ou un titre; éviter une répétition,
- les nombres peuvent être séparés en tranches de trois chiffres afin de faciliter la lecture (dans le cas où le nombre excède 4 chiffres: Ex: 456 789,01),
- la règle des nombres ne s'applique pas pour le code postal, les millésimes, les articles de codes et les décrets. De plus, on ne coupe pas un nombre entier ou décimal, ni même une date,
- si un chiffre est isolé, il faut un espace avant et un après,
- pour le degré (°) il faut seulement un espace après (ex: 12° pour ce vin)
- le trait oblique ou le divisé (/) ne contient aucun espace avant et après (ex. 1/8)
- par contre, le pourcentage (%) a un espace avant et un, après (15 % de plus),
- idem pour les symboles (les symboles ne prennent pas la marque du pluriel),
- les points de suspension commencent, soit immédiatement sans espace après le dernier mot qui les introduit, soit en laissant un espace après ce dernier mot. Il finissent en laissant au minimum un espace après le dernier point (en général trois).

Majuscules avec lettres accentuées

Trois possibilités:

- renoncer à représenter l'accent,
- utiliser un caractère minuscule parmi les majuscules,
- ajouter l'accent à la main.

Pour un nom propre, il est préférable de l'écrire en caractères minuscules renforcées plutôt qu'en caractères majuscules.

Abréviations

Les noms abrégés ne sont pas, en principe, suivis d'un point. Lorsque la lettre qui termine l'abréviation est la dernière lettre du mot à abréger, l'abréviation prends le "s" si le mot est au pluriel.

Il ne faut pas séparer Mr, Mme, du nom qui suit.

Sigles

Il existe trois manières de dactylographier les mots sous leur forme abrégée:

- en majuscules, sans espace, ni signe de ponctuation: SARL,
- en majuscules, suivies d'un point mais sans espace après ce point: S.A.R.L.,
- en majuscules, suivies d'un point et d'un espace: S. A. R. L.

On ne peut pas couper une abréviation ou un sigle.

Si le sigle est considéré comme un mot, on admet l'écriture suivante: Unesco, Opep.

CONSEILS

Il est préférable, avant de commencer à lire une documentation de traitement de texte ou d'écrire un rapport, de bien connaître tout ce qui a été dit dans cet article, puisque ces bases sont communes à toutes les personnes amenées à travailler avec ce genre de logiciel.

Roch Lombardon

CONFIG.SYS - AUTOEXEC.BAT

Les deux font la paire

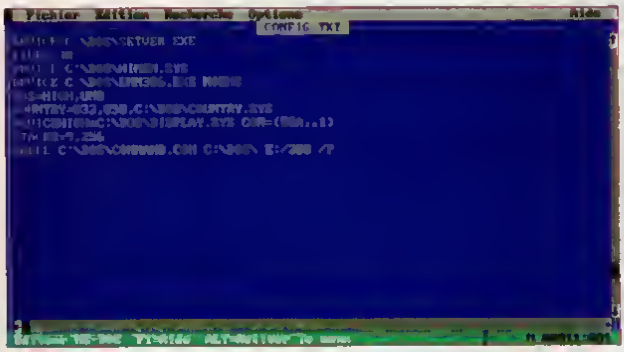
L'ordinateur n'est qu'un assemblage de composants de haute technologie. Pour qu'il prenne vie, il est nécessaire de lui fournir un système d'exploitation: le DOS. Mais cela ne suffit pas. Il faut encore lui indiquer les opérations de démarrage à effectuer lors de son allumage. C'est le rôle de deux fichiers...

Une grande part du succès de l'IBM PC et de ses descendants vint de sa conception résolument ouverte, au niveau matériel comme au niveau logiciel.
Sur le plan niveau matériel, cette ouverture se traduit par le bus d'extension, constitué à l'époque de 6 slots de 8 bits, et aujourd'hui de 6 à 8 slots de 16 bits (bus ISA du 286 au 486) ou 32 bits (bus EISA et MCA sur des machines à vocation professionnelle). L'existence même de ce bus a donné naissance à un nouveau marché, celui des cartes d'extension. De nombreuses sociétés se mirent à concevoir des cartes destinées à améliorer les performances, à vrai dire assez pauvres, du PC original (sans jeu de mot .) Citons par exemple Hercules, avec la première carte graphique haute résolution.
Pour le logiciel, cette ouverture se traduit par le DOS, un système d'exploitation ouvert sur lequel il est possible d'intervenir à plusieurs niveaux, depuis le simple ajustement de paramètres (en anglais tuning), jusqu'à l'ajout de fonctions sophistiquées.
Bien entendu, le DOS lui-même utilise largement pour sa propre optimisation les mécanismes qu'il propose. C'est également essentiellement au niveau du DOS que les fabricants de cartes d'extension doivent agir pour faire reconnaître leur carte par le PC. Le DOS offre pour cela les "pilotes d'unité" (en anglais device driver). Il est enfin possible d'ajouter au PC des fonctions purement logicielles, par exemple un cache disque pour accélérer les accès.
On utilise alors le mécanisme des "programmes résidents" (en anglais TSR, acronyme de Terminate and Stay Resident).
Bien que les mécanismes d'implémentation soient différents, les résultats sont assez comparables: dans les deux cas l'addition d'un device driver ou un TSR se traduit par l'adjonction d'un groupe d'instructions qui va se loger dans la RAM de la machine, et dont certains événements déclenchent l'activation.
Notre précédent article sur l'utilisation de la mémoire haute (PC Novice n°5) a levé un coin du voile sur les possibilités d'agir sur les deux fichiers texte CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT. Le CONFIG.SYS va en particulier accueillir les device drivers, et l'AUTOEXEC.BAT va accueillir les TSR. Nous allons donc faire passer à ces deux fichiers une revue de détail, afin de bien comprendre les fonctions invoquées par le DOS et les possibilités offertes pour les optimiser.
N'oubliez pas les précautions d'usage décrites dans le n°5: créez une disquette de boot, et faites des sauvegardes de vos fichiers de configuration!

Comprendre

LE FICHIER CONFIG.SYS

Le CONFIG SYS est destiné à fixer la CONFIGuration initiale du SYSteme Un exemple d'un tel fichier est donné par la figure suivante Parcourons-le ligne a ligne



DEVICE=C:\DOS\SETVER.EXE
Curieusement, bien que l'extension de SETVER soit EXE, il s'agit bien d'un device driver, donc trouvant sa place dans la CONFIG SYS Ce driver gère une table de noms de programmes incompatibles avec la version courante du DOS Il indique ainsi au DOS 5, par exemple, de "faire semblant" d'être un DOS 3 ou 4 pour tel ou tel programme
Afin de vous en convaincre, tapez SETVER
Vous verrez défiler rapidement une liste ressemblant à ceci.

MSREDIR.EXE 4.00
WIN200.BIN 3.40
METRO.EX 3.31
Vous avez peut-être compris que SETVER peut vous être d'une grande utilité si vous disposez de programmes anciens qui ne tournent pas sous les versions récentes du DOS vous avez en effet la possibilité d'ajouter vos propres programmes à la liste gérée par SETVER Supposez par exemple que vous vouliez faire tourner le programme VIEUXJEU EXE, qui date de l'époque du DOS 3 3 et ne tourne décidément pas sous DOS 5 Au prompt du DOS, vous entrez la commande
SETVER VIEUXJEU.EXE 3.3
(Vous n'avez pas a indiquer d'unité de disque c'est le nom du programme qui est connu de SETVER, indépendamment de sa localisation sur tel ou tel disque). Microsoft vous enverra alors un message dégageant sa responsabilité en cas de problème (!), puis vous confirmera que SETVER a ajouté votre programme a sa liste
FILES=30
Cette commande fixe le nombre de fichiers simultanément ouverts gérés par le DOS Une "bonne" valeur est 20 Certains programmes sophistiqués exigeront une valeur supérieure 30 pour Windows, 50 au plus pour les bases de données multifichiers Durant leur installation, ces programmes vous proposeront généralement d'ajuster eux-mêmes votre fichier CONFIG SYS à une bonne valeur.

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE NOEMS
DOS=HIGH,UMB
Ces commandes ont été commentées dans l'article du n°5 sur l'utilisation de la mémoire haute Rappelons qu'elles contrôlent l'accès à la mémoire située au delà de la barrière des 640 Ko, ainsi que le relogement du DOS, des device drivers et des TSR au-delà de cette même barrière

COUNTRY=033,850,C,\DOS\COUNTRY.SYS
Cette commande permet de préciser les conventions en vigueur selon la langue d'utilisation format d'affichage de la date et de l'heure (ex indication AM/PM ou comptage sur 24h), symbole monétaire (FF, £, $), séparateur décimal ("point" ou "virgule"). Elle permet également de charger le jeu de caractères de la langue Vous remarquez qu'elle comporte deux paramètres numériques et un chemin d'accès à un fichier Le premier nombre spécifie le pays C'est en général le code d'appel téléphonique international, ici 033 pour la France Le code portugais, par exemple, est 351 Le second nombre spécifie la "page de codes", nom savant qui désigne en fait la table de caractères La page 850 correspond dans la littérature Microsoft à "Multilingue (Latin 1)" Au Portugal, on utilise la page 880 Quant au chemin d'accès, il précise la localisation du fichier COUNTRY SYS, ici dans le répertoire C:\DOS

DEVICEHIGH=C:\DOS\DISPLAY.SYS CON=(EGA,,1)
Cette commande permet l'affichage à l'écran de la page de codes internationale précédemment sélectionnée par la commande COUNTRY Elle comporte trois paramètres dont vous devez maîtriser au moins le premier, qui indique le type d'écran EGA pour un écran EGA ou VGA, LCD pour

un écran à cristaux liquides

STACKS=9,256
Cette mystérieuse commande définit les piles de données (ici 9 piles de 256 octets) nécessaires au traitement des interruptions matérielles. Les programmes que vous installez, tel Windows, se chargeront de gérer cette commande pour vous.

SHELL=C:\DOS\COMMAND.COM C:\DD5\ /E:300 /P
Cette commande est très importante en environnement mixte DOS / Windows. Elle spécifie le nom et la localisation de l'interpréteur de commande que vous voulez utiliser. L'interpréteur de commande, c'est le programme qui affiche la ligne de commande (en anglais le prompt, par exemple C:\>) et vous permet d'entrer vos propres commandes.
La commande SHELL semble être suivie dans l'exemple ci-dessus de quatre paramètres. En fait seul le premier, soit C:\DOS\COMMAND.COM est relatif à la commande SHELL elle-même. Il contient le chemin d'accès et le nom de l'interpréteur de commandes à charger. Les trois autres paramètres sont relatifs à l'interpréteur COMMAND.COM.
Il faut savoir que, lorsque l'interpréteur de commandes lance un programme sur votre demande, par exemple un jeu, il s'efface partiellement lui-même du système, en ne laissant qu'une petite partie résidente. Cette petite partie a pour mission, à la fin de l'exécution du programme, de recharger la totalité de l'interpréteur. Encore faut-il lui en indiquer le chemin d'accès : c'est le rôle du paramètre C:\DOS\.
Le troisième paramètre, ici E:\300, spécifie la taille de l'environnement en octets, c'est-à-dire la taille de la zone réservée à l'interpréteur de commandes pour stocker ses variables de travail. La valeur par défaut est 256. Cette valeur peut être insuffisante pour ouvrir la fenêtre MS-DOS sous Windows, d'où la valeur de 300 adoptée ci-dessus.
Quant au dernier paramètre, soit /P, retenez simplement qu'il est obligatoire, quand COMMAND.COM est lancé à partir d'une commande SHELL, pour forcer la lecture du fichier AUTOEXEC.BAT au démarrage du système.

Bien d'autres device drivers et commandes peuvent apparaître dans un CONFIG.SYS. Vous rencontrerez par exemple les device drivers ANSI.SYS, RAMDRIVE.SYS et les commandes BUFFERS, FCBS, SWITCHES. Certaines de ces fonctionnalités comme BUFFERS et FCBS sont des héritages d'anciennes versions du DOS. D'autres comme SWITCHES correspondent à des fonctions avancées du DOS.

LE FICHIER AUTOEXEC.BAT

Au contraire du fichier CONFIG.SYS, ce fichier est un fichier BATch, c'est-à-dire une suite d'appels de programmes que vous pouvez parfaitement lancer "à la main", c'est-à-dire au clavier. Vous pouvez donc, à la fin de ce fichier, ajouter l'ordre de lancement du programme que vous utilisez systématiquement, comme WIN pour Windows.
Examinons ligne à ligne l'exemple de la figure 2.

ECHO OFF ou @ECHO OFF
Cette commande sert à interdire l'affichage d'un certain nombre de messages qui viendraient polluer votre écran pendant le déroulement du fichier AUTOEXEC.BAT. Son action peut être annulée par la commande ECHO ON. Il est également possible d'utiliser ECHO pour afficher un message, par exemple ECHO BONJOUR. Quant au caractère @, il interdit que le message ECHO OFF lui-même soit affiché.

PROMPT PG
Cette commande gère l'affichage du prompt, c'est-à-dire du message par lequel COMMAND.COM indique qu'il est prêt à interpréter votre prochaine commande. Les paramètres qui suivent la commande prompt contrôlent le texte affiché. $P demande l'affichage du repertoire courant, par exemple

Comprendre

C:\DOS, et $G demande l'affichage du caractère ">". Vous pouvez aussi demander l'affichage de la date avec $D, de l'heure avec $T. .Essayez la commande suivante

PROMPT PBDBTG

LH C:\MOUSE /Y

C'est la commande d'installation du gestionnaire de souris Microsoft dans sa version 8.20.

Rappelons que LH commande l'installation du gestionnaire en mémoire supérieure, ou UMA.

Notez que j'ai volontairement installé cette commande en tête du fichier, c'est la seule voie que j'ai trouvée pour que le relogement en UMA se passe correctement.

Mystère.

LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE

Cette commande installe une antémémoire de disque dans la zone de mémoire étendue, ou XMS. Une antémémoire est une zone de RAM dans laquelle le DOS stocke systématiquement un certains nombre de secteurs du disque qui suivent les derniers secteurs lus.

A l'appel de disque suivant, les secteurs seront en priorité cherchés, et très souvent trouvés dans l'antémémoire. Ce procédé apporte un gain de temps considérable dans les accès au disque. A ce titre, il remplace avantageusement l'ancienne commande BUFFERS=xxx du fichier CONFIG.SYS.

PATH C:\DOS;C:\WINDOWS;—

Cette commande est une des plus importantes du DOS. En anglais, path signifie "chemin", et la commande PATH permet de spécifier les répertoires dans lesquels le DOS va chercher les fichiers exécutables (c'est-à-dire les .COM, les .EXE et les .BAT).

Le DOS fait sa recherche d'abord dans le répertoire courant, puis dans les répertoires désignés dans le PATH, et ceci de gauche à droite. Supposons par exemple que, en réponse au prompt C:\>, vous tapiez WIN. Le DOS va d'abord chercher un fichier WIN.COM, WIN.EXE ou WIN.BAT dans le répertoire racine C:\.

N'en ayant pas trouvé, il va faire la même infructueuse recherche dans le répertoire C:\DOS, et trouvera enfin WIN.COM dans le répertoire C:\WINDOWS.

SET TEMP=C:\TEMP

Cette commande permet de spécifier le répertoire dans lequel les applications pourront stocker les fichiers temporaires qu'elles créent puis détruisent en cours de travail. Il est particulièrement utile d'installer un tel répertoire sur un disque virtuel créé par le device driver RAMDRIVE.SYS dans le fichier CONFIG.SYS.

Ceci accélère notablement les accès à ces fichiers temporaires.

Si par exemple votre disque virtuel porte la lettre "D", vous insérerez dans votre AUTOEXEC.BAT les deux lignes suivantes.

MD D:\TEMP
SET TEMP=D:\TEMP

(Il est nécessaire de recréer le répertoire D:\TEMP à chaque démarrage, puisqu'il est perdu comme tout le disque virtuel à chaque arrêt du système.)

C:\DOS\MODE CON CODEPAGE PREPARE=((850) C:\DOS\EGA.CPI)
C:\DOS\MODE CON CODEPAGE SELECT=850

La commande MODE permet de préparer puis de spécifier une page de codes (un jeu de caractères), pour un périphérique, ici la CONsole, c'est-à-dire le couple écran-clavier.

Vous reconnaissez la page 850 "Multilingue (Latin 1)", et le fichier EGA.CPI (pour Code Page Information), valide pour les écrans EGA et VGA. Pour les écrans à cristaux liquides, ce fichier devient LCD.CPI.

LH C:\DOS\KEYB FR,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS

Cette commande charge une page de codes pour le clavier, ici la page FRançaise. C'est grâce à cette commande que les six premières lettres sont bien AZERTY, et non QWERTY comme dans le clavier U.S. natif.

LH C:\DOS\DOSKEY

Le programme DOSKEY est une petite merveille de commodité qui permet de rappeler les commandes DOS précédentes et de les modifier, évitant ainsi de tout retaper. Le rappel des commandes précédentes se fait simplement avec les flèches "Haut" et "Bas", et le déplacement dans une ligne avec les flèches "Gauche" et "Droit".

DERNIER CONSEIL

Vous trouverez bien d'autres richesses dans votre manuel DOS. La version 6 comporte près de 120 commandes, de ANSI.SYS à XCOPY. Je n'irai pas jusqu'à vous suggérer que ce manuel soit sur votre table de chevet, mais n'hésitez pas à vous y plonger régulièrement, vous en sortirez toujours enrichi.

Olivier VINCENT

EDIT.COM

Traitement de charme pour éditeur de choc

Au fil des numéros de PC Novice, il a souvent été fait référence au programme EDIT.COM. Que permet-il? Comment s'utilise-t-il? Voici comment tirer partie de toutes ses possibilités.

EDIT COM est un programme utile et pratique pour éditer des documents Cet utilitaire est apparu avec la version 5 de MS-DOS (c'est aussi la version que nous allons vous expliquer) Pour savoir si c'est cette version que vous possédez, tapez VER + [Entrée]
à l'invite (ou prompt) et vous devriez voir alors
MS-DOS Version 5 00
Cela ne pose pas de problème si c'est la version 6 00 qui apparaît

Localisation

Le programme EDIT COM se situe dans le répertoire C \DOS (ou dans le répertoire que vous avez spécifié pour l'installation de votre système d'exploitation) Pour y accéder tapez CD DOS

Exécution

La syntaxe de lancement du programme est
EDIT [Fichier] [/B] [/G] [/H] [NOHI]
ou les options entre crochets sont facultatives et signifient
- Fichier indique soit le nom sous lequel le fichier devra être sauvegarder (nouveau fichier), soit le nom du fichier à éditer (fichier existant) Il est possible de préciser un chemin complet, par exemple
EDIT C \donnees\texte\montexte txt
- /B permet d'afficher l'éditeur en monochrome sur un moniteur couleur
- /G permet, si vous avez un moniteur CGA, de le rafraichir plus souvent (écran plus net)
- H permet d'afficher le plus grand nombre possible de lignes en fonction de votre équipement graphique (vous aurez plus de lignes si vous avez un écran VGA et moins si vous avez un écran CGA)
- NOHI permet d'utiliser un écran qui ne gère pas la double intensité

Dans l'Editeur...

Une fois l'éditeur lancé, il apparaît une boîte de dialogue (fenêtre ou l'on vous demande soit de taper quelque chose, soit de choisir une

option) Vous avez le choix entre
- commencer à taper votre texte appuyez alors sur la touche ECHAP (la touche en haut à gauche de votre clavier),
- consulter le guide élémentaire de l'éditeur appuyez alors sur ENTREE

La Souris

La souris est gérée par l'éditeur Si vous en possédez une et que vous avez chargé le programme de gestion, vous pourrez l'utiliser de la façon suivante
- soit dans une boîte de dialogue en cliquant sur la réponse ou l'option que vous désirez;
- soit sur les barres de menu (voir le paragraphe ci-dessous) en cliquant sur le menu désiré,
- soit sur les ascenseurs (voir ci-dessous),
- soit sur l'écran de saisie pour sélectionner du texte (voir ci-dessous).

L'Ecran

Votre écran se compose de quatre zones
- une barre de menu tout en haut qui vous permet d'accéder aux fonctions de l'éditeur,
- une barre de menu en bas de l'écran qui vous permet d'avoir accès à l'aide et qui affiche certaines informations,
- un ascenseur sur la droite de l'écran et un autre au-dessus de la barre de menu du bas,
- et enfin la zone de saisie de votre texte

Les Menus

En haut de votre écran se trouve une barre de menu. Pour y accéder, soit vous cliquez sur le menu désiré, soit vous appuyez sur la touche [Alt] ou [Alt Gr] (située respectivement à gauche et à droite de la touche Espace) puis sur la lettre qui se met alors en surbrillance (une par menu) Les menus disponibles sont
- Fichier
- Edition
- Recherche
- Options
- Aide

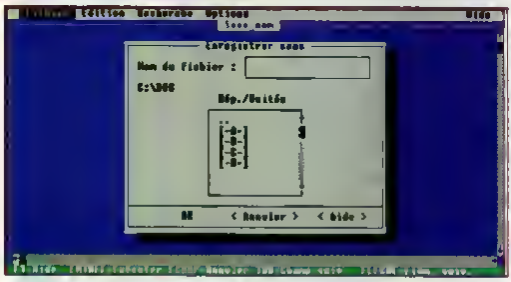
Quand vous actionnez un menu (on dit aussi dérouler), apparaissent alors les différentes options relatives à ce menu Pour les actionner, soit vous cliquez dessus, soit vous tapez la lettre qui est mise en surbrillance, soit vous déplacez la bande de surlignement grâce aux flèches (haut et bas) et sélectionnez l'option grâce à la touche [Entrée] Ou que vous soyez dans l'éditeur (menu, boîte de dialogue ...) vous pouvez toujours revenir dans votre texte en appuyant sur la touche Echap L'éditeur ne possède pas de fonction "défaire", aussi, faites attention car vous ne pourrez pas revenir en arrière

Le Menu Fichier

Lorsque vous déroulez le menu Fichier, vous avez accès aux options suivantes
- Nouveau cette option permet de créer un nouveau document Si vous étiez en train d'éditer un autre document, EDIT vous demande alors, avec une boîte de dialogue, si vous désirez sauvegarder le document courant Vous pouvez choisir entre <Oui> (une boîte de dialogue apparaît, voir l'option Enregistrer pour plus de détails), <Non> (le texte que vous aviez tapé est perdu), <Annuler> (vous annulez l'option demandée, soit ici "Nouveau") et <Aide> (pour vous aider à savoir quoi faire!)

- Ouvrir cette option charge un document existant (les mêmes remarques que l'option précédente s'appliquent quant à l'édition d'un document courant) Puis, une boîte de dialogue apparaît Elle vous permet de choisir votre fichier à l'aide de trois champs dans le champ "Fichiers" vous pouvez visualiser les fichiers qui sont dans le répertoire, répertoire que vous pouvez modifier avec le champ voisin "Rép /Unités" Vous sélectionnez le fichier avec la souris, ou avec la touche [TAB] et les touches de directions + [Entrée] ATTENTION par défaut, EDIT ne permet de visualiser que les fichiers ayant TXT comme extension Si vous désirez visualiser d'autres ou tous les fichiers du répertoire courant, allez dans le champ "Nom du fichier *", en haut de la boîte de dialogue (avec la souris ou la touche [TAB]) et modifiez TXT en tapant l'extension que vous voulez (par exemple BAT ou *)
Note Vous pouvez vous passer de cette option si lors du lancement d'EDIT, vous avez spécifié le nom du fichier
- Enregistrer cette option permet la sauvegarde du texte Si vous n'aviez pas donné un nom au document lors du lancement d'EDIT, l'éditeur vous demande de nommer votre document (voir option ci-dessous) Vous entrez le nom dans le champ où le curseur clignote, mais

vous pouvez aussi modifier le répertoire où celui-ci doit être enregistré
- Enregistrer sous ... cette option permet de donner un nouveau nom à votre document (cela peut vous servir par exemple à versionner vos documents)
La boîte de dialogue (identique à l'option précédente) de cette option apparaît aussi lorsque vous cliquez ou sélectionnez l'option "Enregistrer" et que votre document n'a pas encore de nom.



- Imprimer cette option sert à l'impression du document. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, vous aurez le choix entre soit imprimer le document en entier, soit imprimer le texte que vous aurez sélectionné (voir plus loin).
- Quitter cette option vous permet de sortir d'EDIT COM et de retourner au DOS. Si vous étiez en train d'éditer un document que vous n'avez pas sauvé, l'éditeur vous propose de l'enregistrer comme indiquer dans l'option "Nouveau"

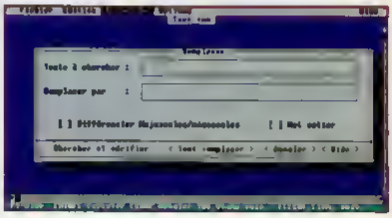
Le Menu Edition

Lorsque vous déroulez le menu Edition, vous avez accès aux options suivantes, qui d'ailleurs, se retrouvent dans de nombreux éditeurs et traitements de texte. Ces options sont valides lorsque vous sélectionnez du texte, sinon, elles apparaîtront en grisé.
- Couper. cette option permet de couper le texte sélectionné et de le placer en mémoire en vue de la recopier à un autre endroit de votre texte (voir l'option Coller)
- Copier ce choix permet de dupliquer le texte sélectionné et de le recopier ou vous voulez dans votre texte (voir l'option ci-dessous). Cette option contrairement à la précédente n'efface pas le texte sélectionné.
- Coller cette option permet de placer le texte mis en mémoire grâce aux options Couper ou Coller a l'endroit ou se trouve votre curseur
- Supprimer cette option, comme Couper, efface le texte sélectionné mais ne place pas celui-ci dans la mémoire et le texte est définitivement perdu

Le Menu Recherche

Lorsque le menu Recherche se déroule, vous avez accès aux options suivantes

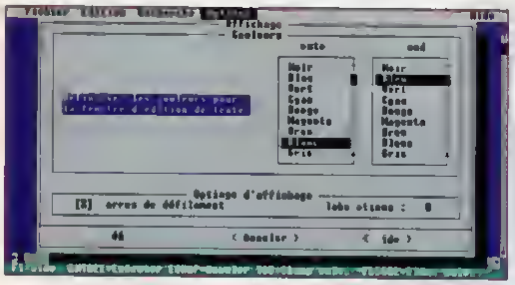
- Chercher dans la boîte de dialogue associée a cette option, vous devez entrer le texte (maximum 127 caractères) que vous désirez chercher (le mot du début de la ligne courante peut apparaître dans la zone de saisie mais cela n'est pas grave puisqu'il s'effacera automatiquement des que vous commencerez à taper) Il y a deux cases à cocher si vous cochez "Différencier Majuscules/minuscules", pendant la recherche, l'éditeur fera la différence entre les caracteres majuscules et les caractères minuscules (par exemple dans ce cas "lettre" sera différent de "Lettre", si vous cochez "Mot entier" alors le texte à rechercher doit être entoure d'espaces, de signes, de ponctuations ou d'autres caractères spéciaux pour être trouvé
La recherche s'arrête dès qu'une occurrence du mot cherche est trouvée
- Poursuivre la recherche cette option permet de trouver l'occurrence suivante du mot cherché (puisque l'option précédente s'arrête sur la première occurrence du mot)
- Remplacer cette option possède un champ de plus que Chercher vous devez specifier non seulement le mot a chercher mais aussi le texte par lequel il faut le remplacer.
Si vous sélectionnez "Chercher et Vérifier", l'éditeur vous demandera de confirmer le remplacement de chaque occurrence, et dans tous les cas (Oui ou Non) Il passera à l'occurrence suivante
Si vous sélectionnez "Tout remplacer", l'éditeur remplacera toutes les occurrences du mot sans confirmation



Le Menu Options

Lorsque vous déroulez le menu Options, vous avez acces aux options suivantes

- Affichage . . celle-ci modifie les couleurs de l'éditeur (couleur du texte et couleur du fond que vous selectionnez soit avec la souris soit avec les flèches de direction et la touche "TAB") Vous pouvez aussi indiquer s'il faut afficher des barres de défilement (dans la négative, vous pouvez neanmoins naviguer facilement dans l'éditeur) ou la tabulation (nombre d'espaces mis ou inserer à chaque fois que vous appuyez sur la touche "TAB").



- Chemin de l'aide grâce à cette option vous allez pouvoir specifier l'emplacement du fichier d'aide d'EDIT.COM, EDIT.HLP.
Par défaut il est dans le même répertoire que ce dernier, mais si vous avez eu à la modifier, alors il faut entrer son chemin d'acces

Le Menu Aide

Le menu Aide présente les options suivantes.

- Mise en route en utilisant cette option, vous lancez l'aide de l'éditeur en ce qui concerne le lancement et l'utilisation de celui-ci Dans la boîte de dialogue qui apparait alors, vous choisissez le sujet qui vous intéresse soit avec la souris, soit avec la touche [TAB] ou les flèches et la touche [Entree], et vous naviguerez dans les écrans d'aide de la même manière.
- Clavier de même que l'option précedente, vous lancez l'aide de l'éditeur mais cette fois-ci, sur la façon de se déplacer dans les documents et comment modifier du texte avec l'éditeur Sélectionnez et déplacez-vous de la même manière que précédemment.

- A propos de cette option affiche la fenêtre décrivant l'éditeur

La Barre de Messages

En bas de l'écran, il y a une barre ou s'affichent quelques mots de commentaires soit une breve description de l'option en surbrillance, soit les touches de raccourcis actives (aide -actionnable aussi en cliquant dessus-, accès aux menus.) A droite, vous avez les coordonnées actuelles de votre curseur suivant Ligne Colonne

Les Ascenseurs

Sur la droite de l'écran et au-dessus de la barre de messages, il existe des ascenseurs pour se déplacer beaucoup plus rapidement dans une partie de votre document
Vous pouvez les utiliser soit en cliquant sur les flèches qui sont aux extremités des ascenseurs pour faire scroller (deplacer l'image) de votre écran dans la direction choisie, soit en cliquant dans la barre elle-même pour aller plus vite

La Zone de Saisie

La dernière zone de votre éditeur est la zone où vous entrez votre texte Toutes les touches de déplacement sont actives (Inser, Home, End, Page Down .)
Pour selectionner du texte (pour utiliser par exemple le menu Recherche) vous pouvez procéder de deux façons

- soit à la souris positionnez son pointeur sur le debut du texte puis cliquez et maintenez le boutan appuyé en déplaçant la souris
Lorsque vous relâcherez le bouton le texte sera sélectionné,
- soit au clavier positionnez le curseur sur le début du texte puis appuyez sur une touche [Shift] (§) et en la maintenant appuyee, vous déplacez le curseur grâce aux flèches de direction

EDIT.END

Voila, vous avez eu un aperçu des possibilites de l'editeur fourni avec MS-DOS
Il vous rendra de grands services, une fois ces manipulations démystifie par de la pratique

Laurent BARRAT

Utopia
Halte aux envahisseurs

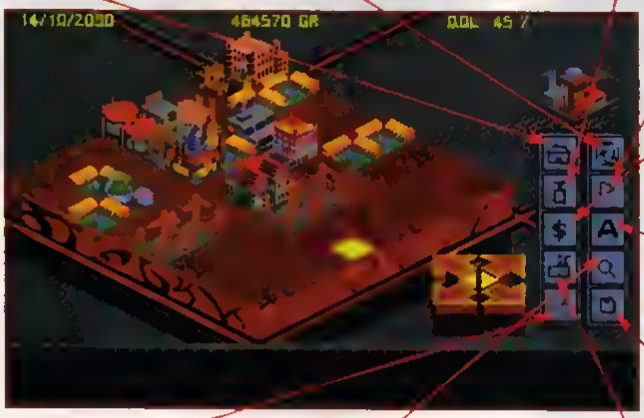
Comment assurer la survie et l'expansion d'une colonie basée sur une planète peu hospitalière quand on dispose d'un budget, d'une population, de conseillers, de divers outils pour la bâtir et la défendre contre les indigènes extra-terrestres qui l'habitent!

Actions du joueur

L'écran affiche en trois dimensions isométriques ("fausse 3D") une zone de l'univers contrôlé. A droite de cet affichage, on dispose d'icônes qui permettent d'appeler les outils de contrôle de la simulation.

Cette interface ressemble beaucoup (trop?) à celle du célèbre jeu Populous de Electronic Arts, mais le jeu en lui-même n'a aucun rapport. Sur l'affichage en 3D, le joueur utilise le pointeur de la souris pour obtenir des informations sur les cases de la zone affichée. Il peut se déplacer sur la carte globale en cliquant sur les flèches dessinées sous la zone en 3D. La zone représentée est d'ailleurs un peu petite par rapport à la taille du jeu et le joueur doit souvent faire défiler le terrain. Selon le mode, le pointeur peut commencer la construction ou la destruction d'un bâtiment, mais aussi déclencher l'utilisation de l'objet qui

A droite de la zone représentée en 3 dimensions, dix icônes permettent de sélectionner les



Construire des

Consulter la carte globale et ce qui s'y trouve

Détruire des bâtiments pour nettoyer une case

Placer ou enlever des marqueurs sur la carte afin de contrôler les mouvements des unités militaires

Contrôler l'allocation du budget (recherche militaire ou civile et taux d'imposition de civils)

Effectuer un peu de commerce pour remplir les caisses (celles-ci étant aussi alimentées par les impôts)
Consulter les conseillers afin d'obtenir un rapport bref sur les

Sauvegarder la partie, changer de scénario, régler la musique de fond ou les effets sonores,

Mettre la simulation en sommeil pour consulter tranquillement la carte

Mettre sur pied un service secret afin de surveiller les agissements des extra-ter-

Contrôler le fonctionnement des industries afin de créer ou supprimer de nouveaux emplois et d'influer sur les différentes unités de production

se trouve sur la carte (par exemple un silo de missile). Les icônes permettent respectivement diverses actions, comme construire des immeubles, consulter la carte globale ou vérifier le budget. Ces icônes appellent des écrans plus textuels où l'on peut modifier les chiffres alloués à telle ou telle donnée. Enfin, deux icônes permettent respectivement de mettre le jeu en pause (on peut alors uniquement consulter les conseillers et la carte globale, et faire défiler la zone en 3D sur la carte) et de sauvegarder les parties ou de changer de scénario et de fond sonore.

Budget et production

Les trois actions les plus fréquentes d'UTOPIA sont la construction de bâtiments, le contrôle du budget et l'installation d'une armée solide. Des actions secondaires viennent étoffer ces activités, par exemple le renforcement de l'espionnage ou le commerce.

Il faut avant tout allouer un bon budget aux recherches civiles et militaires (écran des finances par l'icône représentant le dollar) et construire des laboratoires de recherche (militaire et civil). Ensuite, il faut produire. Pour cela, il faut construire des usines et allouer le personnel nécessaire dans l'écran des industries (icône représentant une usine).

Chaque bâtiment dont la construction est achevée génère des emplois, à condition qu'on les alloue.

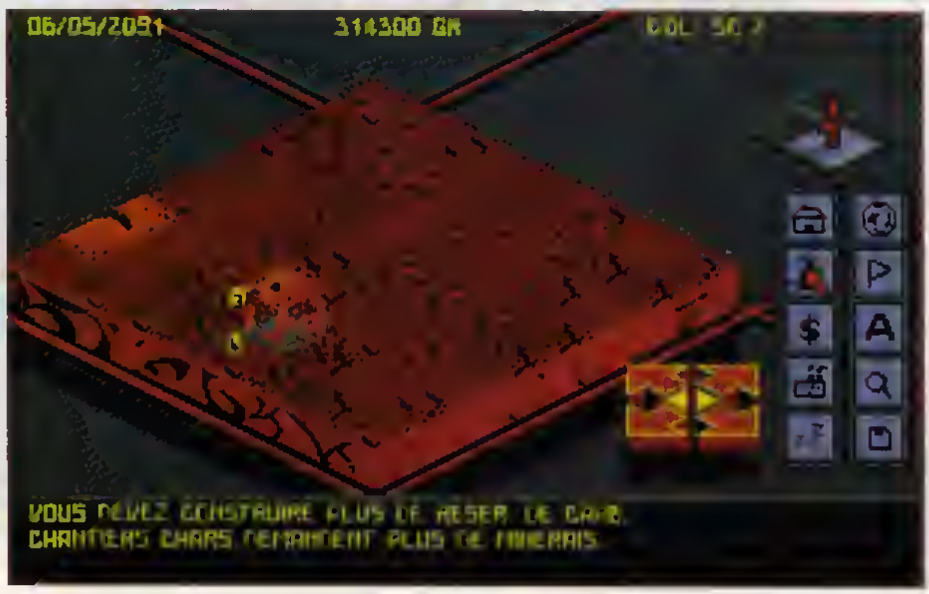
Constructions

Pour construire un bâtiment, on commence par cliquer sur l'icône de construction (elle représente une petite maison). On obtient alors un écran permettant de choisir le type de l'immeuble. Cela va des simples logements au complexe sportif, en passant par la centrale électrique ou le silo lance-missile.

Tous ces bâtiments coûtent plus ou moins cher et ont chacun une fonction bien précise. Par exemple, il faudra construire suffisamment de logements pour la population car celle-ci grossit. De même, il faut construire des capsules de flux lorsqu'on produit de l'énergie afin de la distribuer aux bâtiments environnants.

Étendre le domaine

On peut construire des bâtiments un peu partout sur la carte, à condition toutefois qu'une capsule de flux se trouve à moins de douze



La simulation tient le joueur au courant des nécessités prioritaires de sa colonie; ici, l'ordinateur signale un problème de stockage du carburant et de fourniture de minerais. La réponse du joueur sera de construire des réservoirs de carburant et de nouvelles mines.

cases de la zone souhaitée
On doit donc installer des capsules de flux un peu partout autour de la première
A côté des capsules de flux ou des mines et usines chimiques ainsi éloignées du centre de la zone contrôlée, il est prudent de placer des radars et une tourelle laser ou des lance-missiles

Armement
L'armement ne sert pas à grand chose dans un premier temps, mais selon le scénario choisi, le terrain est progressivement convoité par les forces ennemies Il faut défendre la société contre ces envahisseurs agressifs (en l'occurrence, l'envahisseur est plutôt le joueur!)
Il faut donc penser à fabriquer des chars (construction d'un chantier de chars) et des vaisseaux spatiaux (chantier naval) et à installer des tourelles laser et des lance-missiles autour des endroits stratégiques (par exemple les mines les plus exploitées)
En cas de conflit, on peut déplacer les unités en les envoyant vers les marqueurs Ces derniers peuvent être placés sur la carte globale (icône représentant une mappemonde)

Les extra-terrestres (éventuellement repérés à l'avance par les espions) sont matérialisés par des personnages se déplaçant sur la zone 3D
Ils viseront en premier lieu les cibles militaires, puis détruiront petit à petit tous les édifices stratégiques (centre de commandes, usines de chars et de vaisseaux spatiaux, etc)
Si la colonie est insuffisamment armée lorsque survient l'attaque, toutes ses défenses seront rapidement annihilées, et elle finira par être détruite faute de défense

Les scenarios proposés avec le jeu initial vont d'une difficulté de 1 à 10 selon le budget initial et l'agressivité des extra-terrestres hostiles, et de 4 à 14 avec la disquette d'extension New Worlds

A propos de qualité

Le jeu en lui même est assez bien réalisé graphiquement, et l'aspect simulation est fascinant car en plus de gérer correctement son industrie et sa population, il faut préparer la défense de la colonie contre des envahisseurs d'un niveau technologique comparable ou supérieur Le programme souffre néanmoins de quelques défauts
Le plus flagrant est sa traduction en français qui a manifestement été réalisée par l'éditeur et non par l'importateur (donc par un anglais) L'effort est louable (la plupart des éditeurs négligent cette traduction), mais il n'a pas été poussé assez loin Certains écrans affichent une partie des mots en anglais, et la traduction de

Les conseillers affichent diverses informations sur la colonie. Ici, l'administrateur résume le stock, la production et l'utilisation des matières premières.

certains termes est savoureuse, en particulier dans la documentation
Le monde "principle", les "viesseux spatiaux" et autres indicateurs de "mouvment" sont quelques unes des perles qui ponctuent le manuel La plupart des accents ont été oubliés, et les pages traduites ne comportent pas les icônes graphiques de l'écran
Enfin, lors de la traduction, le didacticiel d'apprentissage du jeu a disparu de la boîte (il existe pourtant un scenario spécial dans les options du jeu)
La protection constituant à demander un numéro de page à chaque lancement du programme est très agaçante, d'autant que les graphismes en couleurs affichés par l'écran ne sont pas faciles à identifier dans le manuel en noir et blanc !
Par ailleurs, le support sonore est assez limité On peut utiliser soit un Roland MT32, soit une carte AdLib ou compatible (par exemple une Sound Blaster quelconque) pour obtenir au choix une musique de fond ou des effets sonores, malheureusement trop peu nombreux.
Enfin, une erreur de programmation laisse parfois la trace du pointeur de souris sur l'écran lorsqu'on appelle la carte globale et qu'on la quitte Au bout d'un petit moment, l'écran des icônes est recouvert de flèches rouges
Malgré ce manque de finition, le programme reste jouable grâce à la bonne qualité de sa simulation et à son esthétique soignée Il est passionnant de développer des colonies de plus en plus riches et fortes, mais un autre objectif peut être d'améliorer la qualité de la vie dans la colonie Quand on accorde une priorité absolue au domaine militaire, on obtient une colonie plus résistante aux envahisseurs mais également moins agréable à vivre

Francis Piérot

En bref
Utopia/Utopia New Worlds
Type Simulation de colonie Il faut assurer l'expansion et l'enrichissement d'une colonie sur une planète lointaine et sa défense contre les extra-terrestres inconnus qui la peuplent

Points forts
Graphisme soigné
Qualité de la simulation

Points faibles
Bruitages quasiment inexistants
Traduction mal réalisée
Zone en 3D trop petite

Exploitez les ressources de votre PC...

Pour recevoir un ou plusieurs exemplaires, adressez un chèque de 59 francs (48 +11 francs de frais de port) à

FC PRESS,
57, rue Danton
92300 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le numéro demandé)

Cellwar

La guerre bactériologique a commencé

Une impitoyable bataille entre micro-organismes vous attend dans ce remake du célèbre et ancien "jeu de la vie". Seul au à deux, essayez de devenir le maître de la boîte de Pétri.

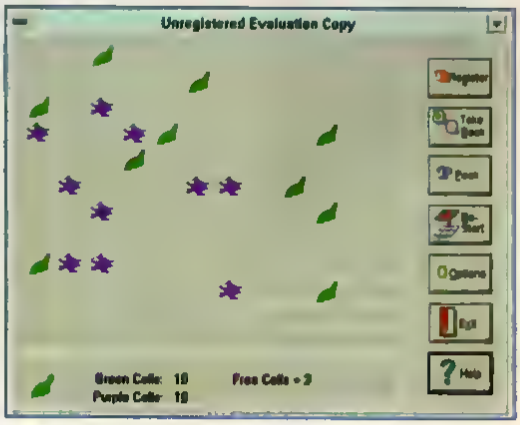
S'il existe un programme qui a marqué les premiers temps de l'informatique sur des machines comme le ZX81 ou le Commodore 64, c'est bien le "jeu de la vie" Quelques lignes d'un listing à taper, et l'on transformait son écran en laboratoire d'expérimentation ou essayait de survivre une colonie de bactéries
Il suffisait de disposer quelques individus au hasard sur l'écran, puis de les regarder se développer jusqu'à obtenir en général une stabilité géométrique
Cette fois, avec Cell War, se sont deux personnes qui s'affrontent dans le but de gagner un maximum d'espace vital

Décompactage sous DOS

Insérez la disquette n°6 de PC Novice dans le lecteur de votre ordinateur Si vous utilisez la commande DIR A., vous verrez apparaître le programme exécutable CELLWAR EXE Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu Pour le décompacter, il suffit, à l'apparition de C.\> de taper la ligne suivante A CELLWAR C puis valider avec [Entrée]
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C.

Installation du programme

Lancez Windows et cliquez dans la fenêtre ou vous désirez installer CELL WAR
Ouvrez le menu Fichier (en haut à gauche)
Sélectionnez Nouveau
Dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir, choisissez Programme Validez par OK
La, il vous faut cliquer sur Parcourir et rechercher le fichier CELLWAR.EXE dans le repertoire C:\CELLWAR
Une fois trouvé, il suffit de confirmer par OK (2 fois) Double-cliquez sur la nouvelle icône pour démarrer le jeu



Le jeu au démarrage.

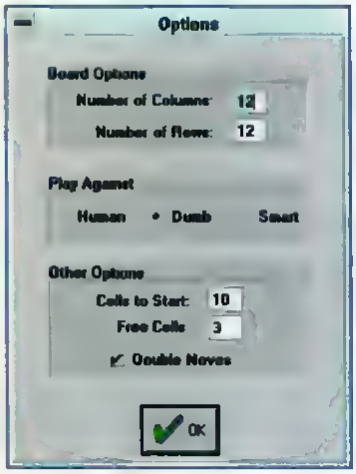
Jeux

Règles de base

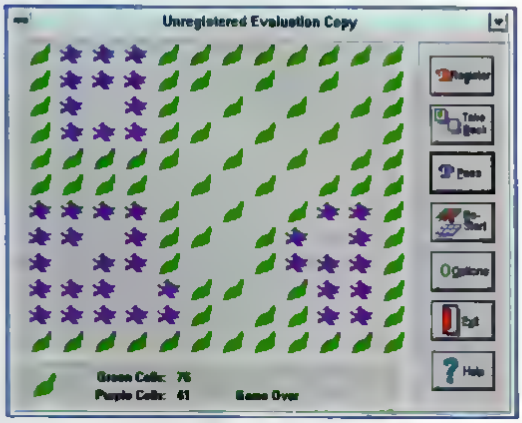
Cinq lois gouvernent le jeu
1) Toutes les cellules isolées, celles qui n'en touchent pas une ou plusieurs autres, horizontalement, verticalement ou diagonalement meurent de solitude
2) Toutes les cellules encadrées par quatre cellules amies horizontalement et verticalement meurent étouffées
3) Toutes les cellules encadrées par trois cellules ennemies horizontalement et verticalement meurent empoisonnées
4) Une nouvelle cellule est créée si une case vide est entourée par deux ou trois cellules amies
5) Dans le cas où une nouvelle cellule doit être créée par les deux joueurs sur une même case, c'est le joueur jouant le premier durant le tour qui a la priorité

Le jeu

Cliquez tout d'abord sur le bouton "Options" afin de paramétrer Cell Wor. Attention! L'option "Changer la configuration" annule la partie en cours. Il est possible de définir la taille de la surface de jeu, de 4 cases sur 4 à 25 sur 20. Il semble qu'une surface de 12 sur 12 soit une bonne taille pour débuter. Choisissez votre adversaire humain, computer faible "Dumb" ou fort "Smart". Maintenant, vous pouvez choisir le nombre de cellules initiales "Cells to Start" (ce nombre est le même pour les deux joueurs), "Free Cells" indique combien de cellules vont être posées avant que le programme ne commence à réinitialiser le plateau de jeu à chaque tour. La case "Double Moves" est à cocher pour jouer en mode normal, cette option permute l'ordre des joueurs à chaque tour, ne pas l'activer donne l'avantage au joueur 1. Cliquez sur "OK" pour débuter la partie.



Les options.



76 à 41, pas mal, mais en "dumb".

La partie

Pour jouer, il faut simplement cliquer sur la case où l'on désire déposer une cellule. Si vous jouez à deux humains, n'oubliez pas que l'ordre de jeu change à chaque tour si l'option "Double Moves" est active, le joueur en cours a une de ses cellules de dessinée en bas et à gauche, à côté des scores. Au bout de quelques tours (voir "Free Cells"), le plateau est mis à jour après les placements des deux joueurs. La partie continue jusqu'à ce que toute la surface soit occupée.
Quand la situation est bloquée, cliquez sur "Passe" pour conclure.
Pendant les placements initiaux, essayez d'occuper un maximum l'aire de jeu tout en souvant le plus de cellules possibles, puis encerclez progressivement votre adversaire afin de l'étouffer.
N'oubliez pas qu'un espace vide entre deux cellules génère une nouvelle cellule.
Il est évident que ce sont les parties contre un adversaire humain qui sont les plus gratifiantes, le programme a ses limites et le battre n'est pas (et de loin) impossible.

Laurent-Xavier Larnory

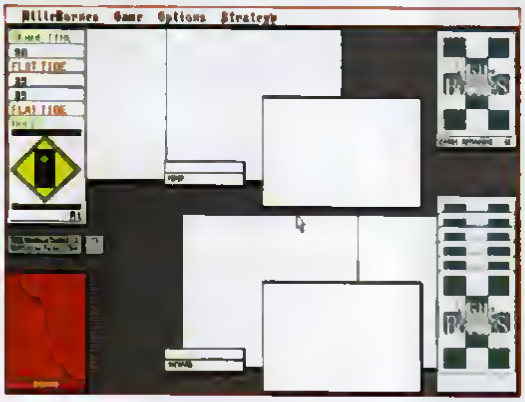
Résumé des commandes
Pour annuler un coup, utilisez le bouton "Take Back".
"Pass" pour passer votre tour.
"Re-Start" pour recommencer une partie.
"Register" pour entrer le code de la version enregistrée.

Configuration acceptée:
PC et compatibles
Mémoire 512 K
Vidéo EGA ou VGA
souris oui

TEGL Mille Bornes

Osez le 200 sur l'autoroute

Dans la série "retrouvons les jeux d'antan", voici le célèbre Mille Bornes. Accidents, coups fourrés et autres mésaventures vous attendent tout au long d'un parcours semé d'embûches.



L'écran de jeu au départ de la course.

À la base, TEGL Mille Bornes n'est pas à proprement parler un jeu, mais un exemple de ce qu'il est possible de faire avec le shareware "TEGL Windows Toolkit II" de la société canadienne TEGL Systems Corporation. Faire des jeux étant un excellent moyen de se faire de la publicité, ils ont également à leur actif un Monopoly et un poker. Cette version anglo-saxonne d'un "bon jeu bien de chez nous" n'est prévue que pour un joueur, et par conséquent, la distance à parcourir n'est que de 700 kilomètres. Toutes les règles sont jouées à l'exception de l'allonge. Faites chauffer votre moteur, méprisez votre adversaire (qui se moque de perdre), et écrasez le champignon sans soucis pour les points de votre permis.

Décompactage sous DOS

Insérez la disquette n°6 de PC Novice dans le lecteur de votre ordinateur.
Si vous utilisez la commande DIR A:, vous verrez apparaître le programme exécutable MILBORNE.EXE. Ce programme contient l'ensemble des fichiers compactés de votre jeu.
Pour le décompacter, il suffit, à l'apparition de C:\> de taper la ligne suivante :
A: MILBORNE C: puis valider avec [Entrée].
Le répertoire contenant les fichiers du jeu se créera alors automatiquement sur le disque dur C.

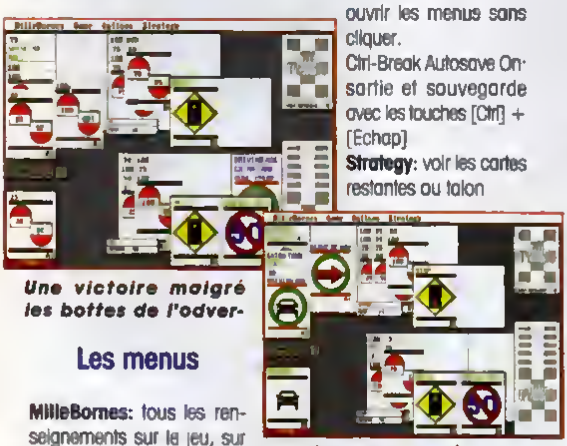
Démarrage

Sous DOS, allez dans le répertoire C:\MILBORNE. Tapez MILBORNE pour lancer le jeu. Vous verrez alors apparaître l'écran de présentation du jeu.

L'écran de jeu

En haut à gauche se trouve votre jeu, à l'opposé de celui de votre adversaire. Quand vous placez le curseur de la souris sur une de vos cartes, elle sort de votre "main" et est prête à être utilisée. Appuyez sur le bouton gauche pour la jouer ou sur celui de droite pour la défausser, si il vous est impossible de la poser, c'est que vous ne devez pas en avoir le droit. Le pot est en bas à gauche et le talon

en haut à droite (avec le nombre de cartes restantes). Vos kilomètres s'additionnent en haut du plateau de jeu, le total parcouru s'inscrivant au dessus de votre nom. Le champs de bataille est au centre, avec la pile des attaques et la pile des limitations de vitesse, vos bottes se placent juste à droite de votre "main". La disposition du jeu de l'ordinateur est à l'inverse de la vôtre, retournez le magazine pour une parfaite compréhension. Reste à savoir que les fenêtres peuvent êtres deplacees en les "draguant" avec le bouton droit de la souris.



Une victoire malgré les bottes de l'adver-

Les menus

MilleBornes: tous les renseignements sur le jeu, sur TEGL et sur le règlement de ce shareware.

Game: Re-Deal New Hand: changer les cartes.
Start New Game: recommencer une partie.
Load Game et Save current Game: charger et sauvegarder.
Enter PCUSER Player Name: entrez votre nom.
Reset Window Placements: remettre les fenêtres en place.
Save Options: sauvegardez vos choix.
Quit: sortir du programme.

Options: Autoplay: mode demo.
Reverse roles With Computer: changer de place.
Show opponent cards: joker.
Assist In Selecting card to play: mode aide.
Sound: on cocher pour oui.
Card Selection PopOut: On: activer la sortie de la carte au passage de la souris.
Bar Menu Popdown: On: ouvrir les menus sans cliquer.
Ctrl-Break Autosave: On: sortie et sauvegarde avec les touches [Ctrl] + [Echap].

Strategy: voir les cartes restantes au talon.

Coup Fourré! 400 points acquis.

Le jeu

Les cartes rouges sont les attaques, les vertes les défenses, les bleues les bottes et les chiffrées les "bornes". Maintenant un rappel de quelques règles de base: un feu vert est obligatoire pour pouvoir rouler et pour être attaqué, à l'exception des limitations de vitesse (fds séparé), on rejoue après avoir exposé une botte et pour compter comme coup fourré, la botte correspondante doit être jouée immédiatement après l'attaque. Il faut faire 700 kilomètres exactement, avec deux 200 ou maximum, un signal sonore indique que la manche peut se finir en un coup. Il est temps de penser à exposer vos bottes restantes. Une partie se joue en 5000 points. Quelques trucs: comptez les "vacheries" qui passent afin de pouvoir vous débarrasser des défenses et exposer vos bottes une fois qu'il n'y en a plus (feux rouges: 4, limitations de vitesse: 3, autres: 2), avant d'avoir pu démarrer, gardez un 50 ou un 25 pour éviter un capot malheureux si vous n'avez pas de "fin de limitation", essayez de vous arrêter à 600 si vous n'avez pas les points pour finir afin de ne pas rester bloqué à 675.

La fiche des scores.

Le score

Milestones: 1 point par borne.
Safeties: 100 points par botte exposée, +300 pour les quatre.
Coup-Fourrés: 300 points chaque.
Trip completed: 400 points de bonus pour celui qui fait les 700 bornes.
Delayed action: +300 points si les 700 bornes sont atteintes après l'épuisement de talon.
Safe trip: +300 points pour ne pas avoir utilisé de 200 (et avoir gagné).
Shut out: +500 points pour un capot. Bonne route.

Laurent Xavier Lamory

Lexique:
Out of gas: panne d'essence
Gasoline: essence
Flat tire: crevé
Spare tire: roue de secours
Repairs: réparations
Roll: roulez
Speed limit: limite de vitesse
End of limit: fin de limite de vitesse
Extra tank: citerne d'essence
Punc-proof: increvable
Driving ace: as du volant
Right of way: véhicule prioritaire

Multimédia et PAO

8 livres pour progresser

Windows mélange aisément graphiques, sons et textes. L'opération n'est pas difficile mais il est préférable d'avoir un guide pour utiliser au mieux les multiples passibilités.

MULTIMEDIA

LE MULTIMEDIA

Toute personne desirant lire un excellent ouvrage de 760 pages concernant le multimedia et ses dérivées ferait mieux d'investir dans ce tome. Outre le fait que l'on peut trouver une description detaillée des techniques du multimedia ainsi que les materiels et logiciels dedies à cette technologie, il existe de nombreux exemples pratiques nécessitant un minimum de materiel. Ce livre dresse un panorama aussi large et complet que possible de l'utilisation du multimédia et renforce ses arguments par les nombreux exemples du CD-ROM. En effet, pour éviter de donner une énorme boîte de disquette, il est fourni un CD-ROM contenant des utilitaires, des versions d'evaluation, une bibliotheque de fond d'images, des séquences video... Il est donc préferable de posseder un lecteur. Ce CD-ROM est compatible Mac et PC. Possesseurs ou non de lecteur CD-ROM ce livre vous est vivement conseillé.
Auteur : Jean-Marc Herellier
Editeur : SYBEX

MULTIMEDIA PC

Les 150 pages sont entièrement destinées aux utilisateurs PC. Les principaux chapitres abordés traitent des notions de base, de la personnalisation d'un PC multimedia et du multimédia sous Windows. Ces sujets sont appuyes par la pratique, notamment sous Windows, de logiciels professionnels et ludiques. Les outils sont aussi passés, d'une façon succincte mais claire, en revue. L'essentiel pour démarrer est present dans ce livre et les différents composants constituant un système multimedia sont bien décrits. Les 40 dernières pages permettent d'expliquer les mots clés. Grâce à celles-ci le novice pourra pénétrer facilement dans l'univers du multimédia sous PC.
Auteur : Haral Frater / Markus Schuller
Editeur : Micro Application

Lecture

WINDOWS MULTIMEDIA

Autre possibilité pour les utilisateurs de Windows sous PC. Les 150 pages fournissent certaines clés du multimédia. Notamment, les bases matérielles sonores ou imagées sont survolées pour mieux comprendre cette technologie. En plus de ces explications, ce livre s'accompagne d'une disquette offerte par Microsoft.
Sur celle-ci vous aurez la dernière mise à niveau du diffuseur de médias standard de Windows 3.1 qui simule des clips vidéo tel que le Windsurf fourni avec ce livre.
Comme beaucoup d'ouvrages traitant du multimédia, celui-ci est clair et par le biais de ses exemples vous invite à l'expérimentation.
Auteur : Alain Semeteys / Sylvie Simmat
Editeur : DUNODTECH

MULTIMEDIA ET CD-ROM

Principalement axé sur le débutant, ce livre de 280 pages donne une bonne définition du Multimédia en faisant le point sur les nombreuses technologies et supports de média. Les sujets sont surtout orientés autour du média CD-ROM et de ses procédés de mise en oeuvre.
C'est donc plus un guide pour choisir le type de matériel à utiliser qu'un ouvrage traitant d'une solution standard particulière.
Le novice trouvera donc tous les éléments nécessaires pour élaborer sa propre solution multimédia sans se tromper.
Enfin, ce tome à une large ouverture d'esprit puisqu'il ne se contonne pas seulement aux PC mais aussi aux MAC offrant une vision complète du multimédia.
Auteur : Bernard Jollivet / Emmanuel Viau
Editeur : SYBEX

LE MULTIMEDIA ... MAIS C'EST TRES SIMPLE

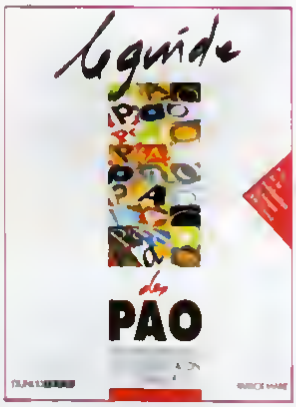
Ce livre est un vrai roman de 150 pages. Facile à lire, illustré d'abondants exemples bien choisis, il emmène n'importe quel lecteur à travers l'épopée du multimédia. La créativité de cette technique est bien sentie grâce à la pédagogie de ce livre et à ses nombreuses images. Certaine exemples sont directement pris à partir d'applications professionnelles. A la fin de l'ouvrage sont évoqués des compléments techniques qui peuvent surprendre le débutant mais qui, avec un minimum de connaissances, sont facilement perçus. C'est un livre de référence pour tous ceux qui souhaite comprendre concrètement ce qu'est le multimédia.
Auteur : Alain Semeteys
Editeur : DUNOD

Lecture

PUBLICATION ASSISTEE PAR ORDINATEUR (PAO)

LE GUIDE DES PAO

Prix de la publication technique IBM France, ce livre traite des arts graphiques à la documentation technique Y compris les annexes, les 400 pages se divisent en 5 grandes parties La première est une introduction à la publication electronique, suivie du marché et de ses tendances, la partie 3 explique les differents systèmes de mise en page Pour les outils complémentaires, il faut se reporter à la partie 4 Enfin, les utilisateurs avertis que vous serez (après avoir lu les quatre premières parties) se pencheront sur la technique des formats de fichiers utilisés en PAO Ce guide est à la fois de référence et de choix ce qui le met a la portee de tous les utilisateurs concernés par les logiciels de PAO
Auteur Patrick Marie
Editeur DUNODTECH



MISE EN PAOE ET CONCEPTION GRAPHIQUE

Pour savoir comment bien choisir les caractères à utiliser, mieux communiquer un message par l'intermédiaire d'illustrations ou de photos, mettre en evidence les documents grâce à l'usage de filets ou d'encadrés, il est préferable d'avoir ce livre sous le coude
Parmi les 340 pages de ce tome vous trouverez 400 illustrations, photos ou graphiques, 50 projets avant et apres et 25 pièges de mise en page évitees
Grâce a cette documentation bien fournie vous pourrez, d'une façon professionnelle, élaborer, entre autre, votre CV. Toute personne allant de la secrétaire ou chef de production en passant par les communicateurs pourra trouver son bonheur au sein de cet ouvrage qui aborde les points les plus importants d'une manière simple et concise
Auteur Parker Thérien
Editeur SYBEX

PAO PAR LA PRATIQUE

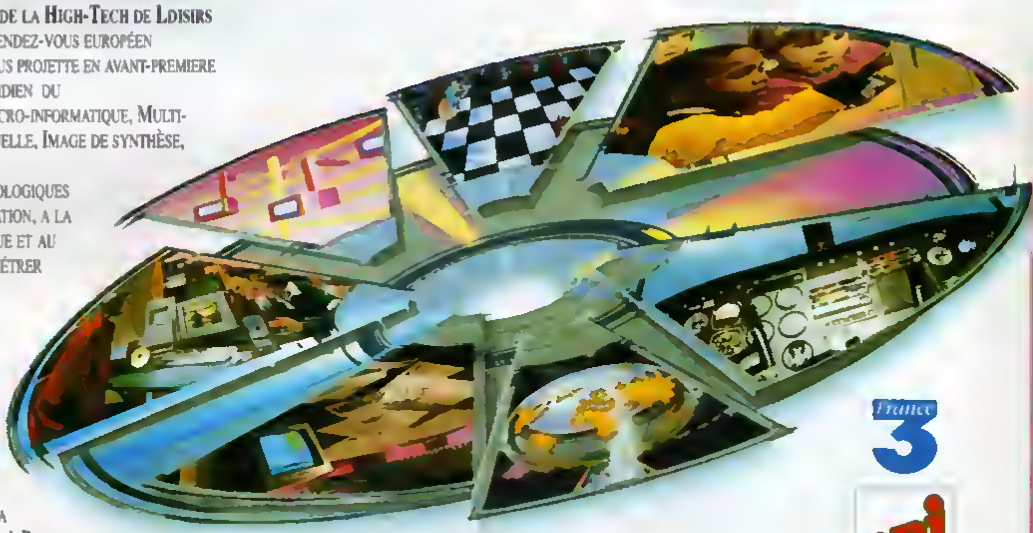
Decouvrez les techniques qui étayent vos textes Cet ouvrage est construit sur des domaines qui permettent de renforcer l'impact visuel ou la capacité de persuasion de vos documents Ces plans sont au nombre de trois la conception graphique, l'écriture et la psychologie Le texte très clair et très espacé est agrémenté par des explications immédiatement applicables rendant ainsi votre écrit plus facile à lire et surtout plus persuasif Ce livre n'est aucunement lié à un logiciel Il n'est donc pas nécessaire d'en connaître un pour comprendre les multiples exemples et illustrations qui sillonnent les 250 pages
A mettre entre toutes les mains
Auteur Robert W Harris
Editeur SYBEX

Roch LOMBARDON

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

Venez nous retrouver sur le 36 15 SUPERGAMES ou sur le 36 68 20 90

LE TROISIÈME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPÉEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT-PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3ème MILLÉNAIRE MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MEDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC..
CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES A L'ÉDUCATION, A LA CULTURE, A LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24 AU 28 NOVEMBRE**, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS



France 3

NRJ

USA

Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

SUPERGAMES
LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS
HALL 7-2 DE 9H30 À 19H, LE SAMEDI JUSQU'À 20H

Découpez ce bulletin il vous fera gagner
20 % de réduction sur votre entrée
Complétez-le et présentez-le aux caisses vous paierez
40 frs au lieu de 50 frs

Nom : Prénom : Age :
Adresse :
Code Postal : Ville :

ce bulletin ne donne droit qu'à une seule entrée a tarif réduit, les photocopies ne sont pas admises

P.C.N.11

VOICI CE QUE VOUS AVEZ RATÉ !

N°2

Comment sonoriser votre PC sans carte sonore avec PC Speaker

+

3 jeux d'aventures

N°3

Comment transformer votre PC en minitel avec Emulateur 2

+

6 jeux classiques

N°4

Comment fabriquer des images psychédéliques avec Dazzle

+

Tarot 200 un superbe jeu

N°5

Comment utiliser la mémoire haute (dépassez les 640 Ko)

+

Screen Peace un superbe economiseur d'écran

Pour commander les numéros :

N°1 épuisé, N°2, N°3, N°4 ou N°5

adressez un chèque de 49 francs +11 francs de frais de port par exemplaire à

FC PRESS, 57, rue Danton 92300 Levallois-Perret

(Indiquez au dos du chèque le ou les numéros choisis, si l'adresse indiquée sur le chèque ne correspond pas à l'adresse de livraison, précisez-le sur papier libre)